



**PENGARUH PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV TEMA CITA-CITAKU
DI SDN PANTI 01 JEMBER SEMESTER II
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

Oleh :

Ma'rifatul Jannah

NIM 110210204009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2015**



**PENGARUH PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV TEMA CITA-CITAKU
DI SDN PANTI 01 JEMBER SEMESTER II
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

**Diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program
Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh :

Ma'rifatul Jannah

NIM 110210204009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2015**

HALAMAN PENGAJUAN

PENGARUH PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV TEMA CITA-CITAKU
DI SDN PANTI 01 JEMBER SEMESTER II
TAHUN PELAJARAN 2014/2015

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi syarat untuk menyelesaikan
Program Studi PGSD dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan
Universitas Jember

Oleh :

Nama : Ma'rifatul Jannah
Nomor Induk Mahasiswa : 110210204009
Angkatan Tahun : 2011
Asal : Banyuwangi
Tempat Tanggal Lahir : Banyuwangi, 03 Oktober 1992
Jurusan/Program Studi : Ilmu Pendidikan/PGSD

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. Imam Muchtar, S.H., M.Hum.
NIP. 195407121 198003 1 005

Chumi Zahroul F, S.Pd, M.Pd.
NIP. 19770915 200501 2 001

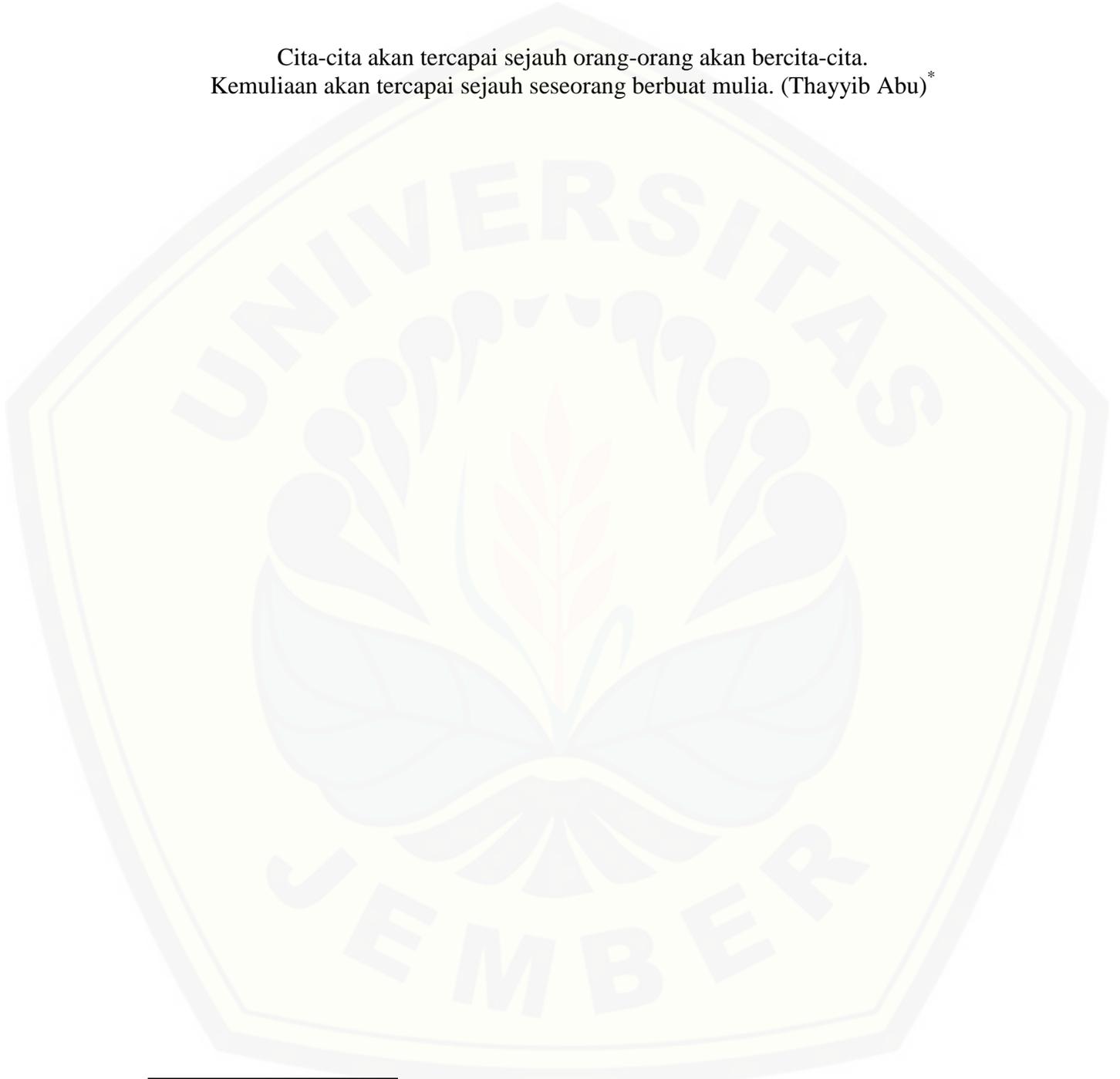
PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat berupa ilmu dan kesehatan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan rasa terima kasih dan penghargaan yang tiada terhingga kupersembahkan karyaku ini kepada :

1. Kedua orang tuaku almarhum Ayahanda H. Sayit Chotob dan Ibunda Suwarni, terima kasih setulus-tulusnya atas doa, kasih sayang, perhatian, kesabaran, bimbingan dan segala dukungan yang tidak pernah habis diberikan.
2. Bapak dan ibu guru sejak TK hingga Perguruan Tinggi, terima kasih karena telah memberikan ilmu yang begitu berarti untuk meraih cita-cita yang saya harapkan dan memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember yang kubanggakan.

MOTTO

Cita-cita akan tercapai sejauh orang-orang akan bercita-cita.
Kemuliaan akan tercapai sejauh seseorang berbuat mulia. (Thayyib Abu)*



*) Thayyib Abu dalam Asrori, A.M. 1996. *Etika Belajar Bagi Penuntut Ilmu (Terjemahan, Judul Asli: Taliim al-Muta'aliim Thariiq al-Ta'allum*. Surabaya: Pelita Dunia.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Ma'rifatul Jannah
NIM : 110210204009

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Penelitian Eksperimental yang berjudul : “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema Cita-Citaku Di Sdn Panti 01 Jember Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali dalam penulisan ini terdapat kutipan substansi yang disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada instansi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, tanpa tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 29 Mei 2015

Yang menyatakan,

Ma'rifatul Jannah
NIM. 110210204009

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV TEMA CITA-CITAKU
DI SDN PANTI 01 JEMBER SEMESTER II
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

Oleh :

Ma'rifatul Jannah

NIM 110210204009

Pembimbing :

Dosen Pembimbing I : Drs. Imam Muchtar, S.H., M.Hum.

Dosen Pembimbing II : Chumi Zahroul F, S.Pd., M.Pd.

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema Cita-citaku di SDN Panti 01 Jember Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember :

Hari : Jumat
Tanggal : 29 Mei 2015
Tempat : Ruang 35 A 311 FKIP Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dra. Khutobah, M.Pd
NIP. 19561003 198212 2 001

Chumi Zahroul F., S.Pd., M.Pd
NIP 19770915 200501 2 001

Anggota

1. Dra. Yayuk Mardiaty, M.A (.....)
NIP. 19580614 198702 2 001
2. Drs. Imam Muchtar, S.H., M.Hum (.....)
NIP. 19590904 198103 1 005

Mengesahkan,
Dekan FKIP Universitas Jember

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd
NIP 19540501 198303 1 005

RINGKASAN

Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema Cita-citaku di SDN Panti 01 Jember Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015; Ma'rifatul Jannah: 2015: 53 Halaman: Program Studi PGSD: Jurusan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Salah satu hal yang harus dimiliki oleh guru untuk mendukung keberhasilan implementasi kurikulum 2013 adalah menggunakan metode yang bervariasi dalam mengajar dan mengembangkan kompetensi peserta didik. Dalam metode *role playing*, siswa dapat berperan dan berperilaku seperti orang lain sesuai dengan skenario yang telah disusun oleh guru. Selain menimbulkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran, bermain peran (*role playing*) juga dapat membuat siswa menghayati pelajaran yang diberikan sehingga siswa tidak hanya menghafal materi yang diberikan guru.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu adakah pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema cita-citaku di SDN Panti 01 Jember semester II tahun pelajaran 2014/2015. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema cita-citaku di SDN Panti 01 Jember semester II tahun pelajaran 2014/2015.

Pengambilan data dalam penelitian ini dilaksanakan di SDN Panti 01 Jember, dimulai tanggal 16 Maret sampai dengan 19 Maret 2015, populasi penelitian adalah siswa kelas IVA dan kelas IVB dengan jumlah siswa keseluruhan 51 siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimental tipe *pre-test post-test control group design*. Pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, dokumentasi dan tes yang berupa tes tulis pada *pre-test* dan *post-test*.

Pada penelitian ini, kelas IVA bertindak sebagai kelas kontrol yaitu kelas menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajarannya, sedangkan kelas IVB sebagai kelas eksperimen yaitu kelas yang dalam proses pembelajarannya dengan menggunakan metode *role playing*. Sebelum dilaksanakan proses belajar

mengajar, dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan data hasil nilai ujian akhir semester ganjil. Uji Homogenitas dilakukan menggunakan program statistik SPSS 20 dengan taraf signifikansi 5%. Dari hasil uji t, dapat diperoleh hasil t_0 sebesar 1,053. Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan $t_{tabel} = 2,010$. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hasil $t_0 < t_{tabel}$ ($1,053 < 2,010$) sehingga tingkat kemampuan siswa kedua kelas adalah homogen. Selanjutnya dengan menggunakan teknik undian untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Sebelum dilakukan proses pembelajaran dikelas eksperimen dan dikelas kontrol diberikan *pre-test*, kemudian dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* di kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Setelah dilaksanakan pembelajaran di berikan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sebelum tes dilakukan, terlebih dahulu dicari validitas dan reliabilitasnya untuk memenuhi syarat instrumen yang baik. Selanjutnya dilakukan uji t dengan menggunakan data hasil selisih nilai *post-test* dan *pre-test*. Uji t dilakukan dengan menggunakan program statistik SPSS 20 dengan taraf signifikansi 5%. Selanjutnya dilakukan uji t independen antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Selisih nilai *post-test* dan *pre-test* siswa dengan menggunakan metode *role playing* mempunyai rata-rata nilai sebesar 42,12 sedangkan selisih nilai *post-test* dan *pre-test* siswa yang menggunakan metode konvensional mempunyai nilai rata-rata lebih rendah yakni 30,38. Sehingga ada perbedaan yang signifikan antara nilai siswa dengan menggunakan metode *role playing* dibandingkan dengan nilai siswa yang menggunakan metode konvensional. Dari hasil uji statistik *independent test* diperoleh bahwa hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,919 > 2,010$ dan diperoleh hasil ER sebesar 38,62% sehingga dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa kelas IVB yang diajar dengan menggunakan metode *role playing* lebih baik 38,62% dibandingkan dengan kelas IVA yang diajar dengan menggunakan metode konvensional.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema cita-citaku di SDN Panti 01 Jember semester II tahun pelajaran 2014/2015. Adapun saran dari peneliti bagi guru, diharapkan dapat menggunakan metode *role playing* sebagai salah satu metode pembelajaran yang tepat pada kurikulum 2013. Bagi peneliti, diharapkan dapat memberikan wawasan dan masukan serta bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya.

PRAKATA

Puji syukur Alhamdulillah atas rahmat dan hidayah yang diberikan Allah SWT, sehingga karya tulis berupa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema Cita-citaku di SDN Panti 01 Jember Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015” dapat terselesaikan dengan baik. Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, terima kasih disampaikan kepada :

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc, Ph.D, selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Drs. Nuriman, Ph.D, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1 PGSD) FKIP Universitas Jember;
5. Dra. Imam Muchtar, S.H., M.Hum, selaku dosen pembimbing I;
6. Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd, M.Pd, selaku dosen pembimbing II;
7. Dra. Khutobah, M.Pd, selaku dosen pembahas;
8. Dra. Yayuk Mardiaty, M.A, selaku dosen penguji;
9. Kepala Sekolah, guru dan siswa SDN Panti 01 Jember;
10. Keluargaku yang selalu memberiku doa, semangat dan motivasi.
11. Hasan Syahirul Alim, S.E. Terima kasih yang telah memberikan bantuan, semangat, doa dan dukungannya.
12. Sahabat dan teman-temanku yang selalu bersedia mendengarkan keluh kesahku dan memberiku semangat;
13. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Diharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan penulis khususnya.

Jember,

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGAJUAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN	vi
HALAMAN PEMBIMBING	vii
PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Kurikulum 2013 pada Sekolah Dasar	7
2.2 Metode Pembelajaran	8
2.2.1 Pengertian Metode Pembelajaran	8
2.2.2 Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	9
2.2.3 Tujuan dan Manfaat Metode <i>Role Playing</i>	10

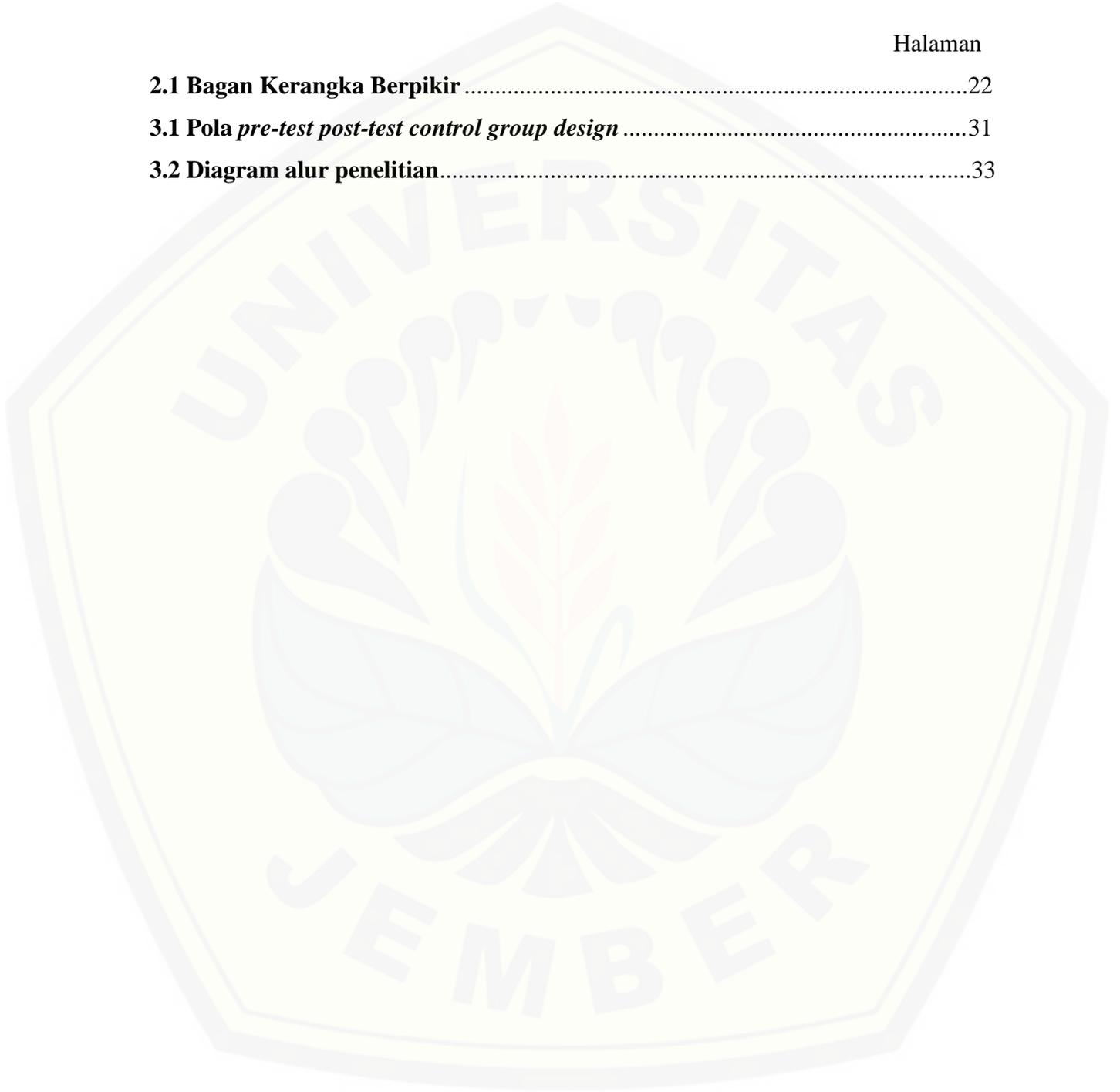
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Role Playing</i>	10
2.2.5 Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i>	11
2.3 Hasil Belajar Siswa	15
2.4 Penelitian Yang Relevan.....	18
2.5 Kerangka Berfikir.....	20
2.6 Skenario Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> dalam Tema Cita-citaku	
Subtema 3 Pembelajaran 1	23
2.7 Hipotesis	24
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Jenis Penelitian	25
3.2 Tempat dan Waku Penelitian	25
3.3 Penentuan Responden Penelitian.....	26
3.4 Definisi Operasional.....	29
3.5 Desain Penelitian	30
3.6 Langkah-langkah Penelitian	32
3.7 Metode Pengumpulan Data.....	32
3.8 Metode Analisis Data	39
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1 Gambaran Umum Subyek Penelitian.....	41
4.2 Paparan Data Penelitian.....	41
4.3 Analisis Data (Paparan).....	43
4.4 Pengujian Hipotesis.....	45
4.5 Pembahasan.....	47
BAB 5. PENUTUP.....	51
5.1 Kesimpulan.....	51
5.2 Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN-LAMPIRAN	55

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Skenario Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> dalam Tema 7 Cita-citaku Subtema 3 Pembelajaran 1	23
3.1 Hasil Uji Homogenitas	29
3.2 Hasil Ringkasan Uji Validitas	36
3.3 Persiapan analisis Uji Realibilitas Ganjil Genap	38
4.1 Ringkasan uji homogenitas.....	41
4.2 Perhitungan uji homogenitas dengan SPSS.....	42
4.3 Distribusi nilai rata-rata nilai siswa kelas eksperimen.....	43
4.4 Distribusi nilai rata-rata nilai siswa kelas kontrol.....	44
4.5 Distribusi nilai rata-rata nilai siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol.....	45

DAFTAR GAMBAR

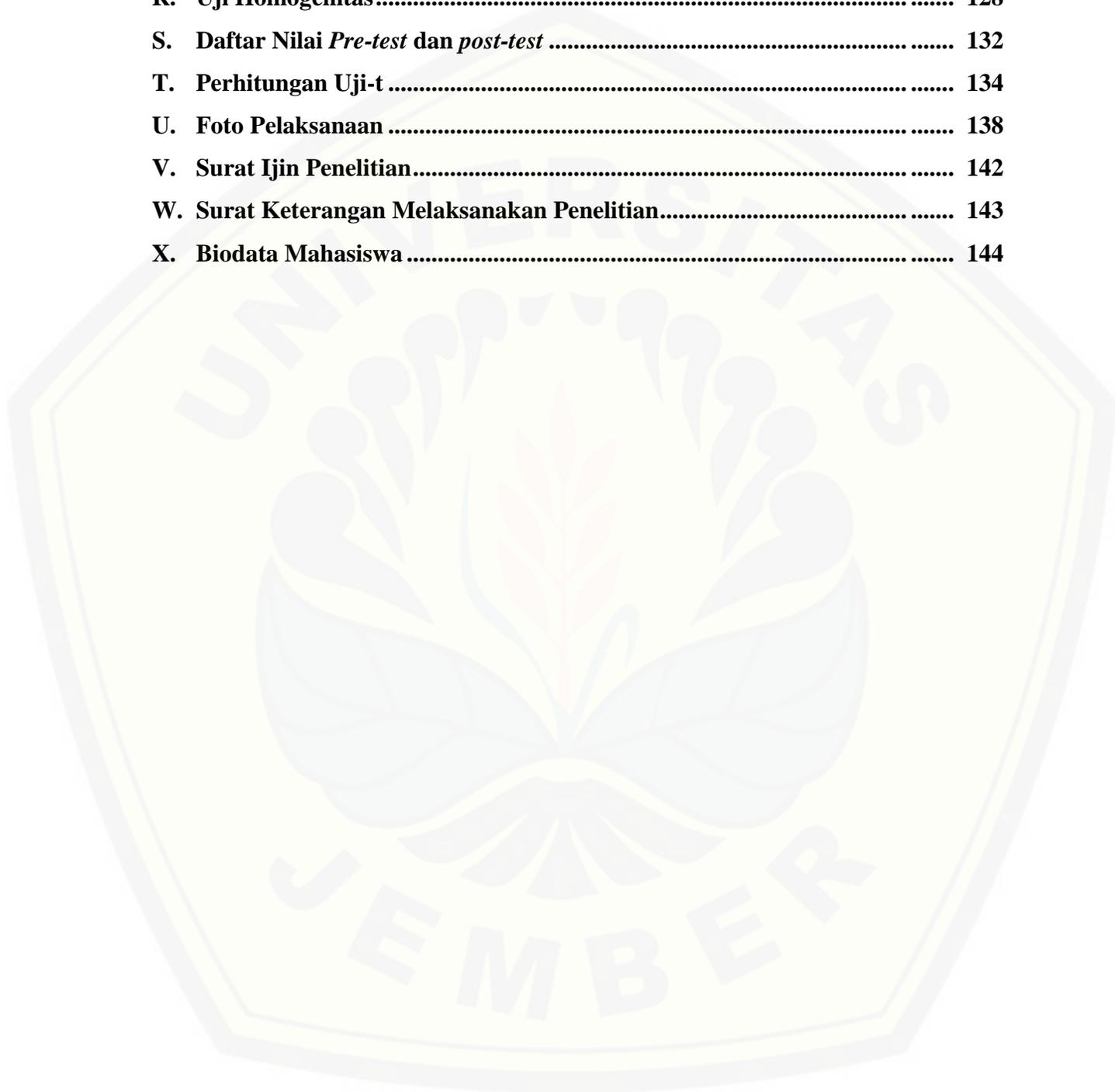
	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir	22
3.1 Pola <i>pre-test post-test control group design</i>	31
3.2 Diagram alur penelitian.....	33



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. MATRIK PENELITIAN.....	55
B. Pedoman Pengumpulan Data.....	58
B.1 Wawancara	58
B.2 Observasi.....	58
B.3 Tes	58
B.4 Dokumentasi	58
C. Lembar Pedoman Wawancara	59
C.1 Wawancara Guru.....	59
C.2 Wawancara Siswa	59
D. Nilai Ulangan Harian.....	62
D.1 Nilai Kelas IV-A	62
D. 2 Nilai Kelas IV-B	64
E. Data Dokumen RPP	66
F. Nilai Ulangan Akhir Semester Ganjil	74
F.1 Nilai Kelas IV-A.....	74
F.2 Nilai Kelas IV-B.....	76
G. Silabus Pembelajaran	78
H. RPP Kelas Kontrol.....	85
I. RPP Kelas Eksperimen.....	91
J. Materi.....	98
K. Lembar Kerja Kelompok Eksperimen	103
L. Kisi-Kisi Soal Pre-Test Dan Post-Test	105
M. Soal Pre-Test Dan Post-Test.....	107
N. Kunci Jawaban.....	110
O. Data Validitas Nilai Siswa	111
P. Data Realibilitas	112

Q. Teks Drama	113
R. Uji Homogenitas.....	128
S. Daftar Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>post-test</i>	132
T. Perhitungan Uji-t	134
U. Foto Pelaksanaan	138
V. Surat Ijin Penelitian.....	142
W. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian.....	143
X. Biodata Mahasiswa	144



BAB 1 PENDAHULUAN

Pada Bab 1 ini diuraikan tentang (1) latar belakang (2) rumusan masalah (3) pembatasan masalah (4) tujuan (5) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

Kualitas sumber daya manusia yang baik sangat ditentukan oleh kualitas pendidikan karena pendidikan adalah investasi sumber daya manusia jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan peradaban manusia di dunia. Di Indonesia, pendidikan ditempatkan sebagai salah satu bidang penting dan utama. Hal ini dapat dilihat dari isi Pembukaan UUD 1945 alinea IV yang menegaskan bahwa salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Kualitas pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran karena proses pembelajaran merupakan bagian yang paling pokok dalam kegiatan pendidikan di sekolah.

Kurikulum 2013 merupakan suatu kurikulum yang berkualitas bagi pendidikan bangsa dan dibentuk untuk mempersiapkan lahirnya generasi muda bangsa Indonesia, dengan sistem dimana siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Karakteristik kurikulum 2013 mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Permendikbud No.67 Tahun 2013, 2013:4). Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 untuk semua jenjang pendidikan dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Penerapan pendekatan ilmiah merupakan ciri khas dari pelaksanaan kurikulum 2013 yang berlaku saat ini. Dalam proses pembelajaran, pendekatan ilmiah memiliki langkah-langkah mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar,

dan mengkomunikasikan. Pendekatan ilmiah merupakan pendekatan yang dipilih oleh pemerintah sebagai pendekatan yang paling efektif untuk mewujudkan tujuan kurikulum 2013.

Kreativitas guru merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan tujuan kurikulum 2013 karena guru merupakan faktor penting yang besar pengaruhnya, bahkan sangat menentukan berhasil-tidaknya peserta didik dalam belajar. Menurut Mulyasa (2014:43), salah satu hal yang harus dimiliki oleh guru untuk mendukung keberhasilan implementasi kurikulum 2013 adalah menggunakan metode dan media yang bervariasi dalam mengajar dan membentuk kompetensi peserta didik.

Hasil observasi yang dilakukan pada hari Senin, 18 November 2014, di dapatkan informasi bahwa guru dalam menyampaikan materi pelajaran masih cenderung menggunakan metode ceramah. Walaupun pada SD sudah menggunakan kurikulum 2013, namun pendekatan saintifik yang merupakan ciri khas dari kurikulum 2013 belum terlaksana dengan baik. Metode ceramah yang dilaksanakan guru menjadikan KBM bersifat *teacher centered* sehingga siswa tidak memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi berfikirnya. Kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Data hasil belajar nilai Ulangan Harian kelas IV tahun pelajaran 2014/2015 menunjukkan bahwa kelas IVA dari 26 siswa sebesar 38,46% (10 siswa) masih berada di bawah KKM dan 61,54% (16 siswa) sudah memenuhi KKM, sedangkan kelas VB dari 25 siswa sebesar 36% (9 siswa) masih berada di bawah KKM dan 64% (16 siswa) sudah memenuhi KKM.

Metode pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar dan sebagai tolok ukur keberhasilan guru dalam mengajar. Metode pembelajaran yang digunakan guru sangat mempengaruhi tercapainya hasil belajar. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru tidak harus terpaku dengan menggunakan satu metode, tetapi guru sebaiknya menggunakan metode yang bervariasi agar jalannya pengajaran tidak membosankan dan tetap menarik perhatian siswa. Dari begitu banyak metode yang digunakan ternyata guru hampir tidak pernah

menggunakan metode *role playing*. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing*.

Metode *role playing* adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan untuk menghadirkan peran-peran dan permasalahan yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peranan di dalam kelas. Dalam metode ini, siswa dapat berperan dan berperilaku seperti orang lain sesuai dengan skenario yang telah disusun oleh guru. Selain menimbulkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran, bermain peran (*role playing*) juga dapat membuat siswa menghayati pelajaran yang diberikan sehingga siswa tidak hanya menghafal materi yang diberikan guru.

Metode *role playing* (bermain peran) sebagai suatu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok, artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk menggali perasaannya; memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berguna terhadap sikap, nilai, dan persepsinya; mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah; dan mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini dapat bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam suatu situasi di mana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain. Melalui bermain peran, siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah (Hamzah, 2011:26).

Penggunaan metode *role playing* sebagai salah satu metode yang tepat dalam proses pembelajaran didasarkan pada kelebihan dari metode *role playing*. Menurut Makhrufi (2009:3) metode *role playing* memiliki kelebihan sebagai berikut: (1) dapat

berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. (2) sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas dinamis dan penuh antusias. (3) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi. (4) dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri. (5) dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa dan dapat menumbuhkan/ membuka motivasi siswa.

Kisnawaty (2013) menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode *role playing* terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, hal ini dibuktikan dari hasil t-hitung $>$ t-tabel ($2,614 > 1,998$). Metode *role playing* dipilih sebagai metode pembelajaran yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena metode *role playing* cukup menarik bagi siswa dan berdasarkan penelitian sebelumnya metode *role playing* dapat memberikan hasil pembelajaran yang maksimal kepada siswa.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengetahui adanya pengaruh metode *role playing* dalam pembelajaran tema Cita-citaku terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Panti 01 Jember, peneliti melakukan penelitian eksperimental yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema Cita-citaku Di SDN Panti 01 Jember Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut: adakah pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema cita-citaku di SDN Panti 01 Jember semester II tahun pelajaran 2014/2015 ?

1.3 Pembatasan Masalah

Karena permasalahan yang diidentifikasi memiliki ruang lingkup yang luas dan dengan keterbatasan waktu, maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode pembelajaran *role playing*
2. materi yang dipilih pada tema 7 “Cita-citaku” subtema “Giat Berusaha Meraih Cita-cita” kelas IV SD
3. populasi yang dipilih yaitu siswa kelas IVA dan IVB SDN Panti 01 Jember

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema cita-citaku di SDN Panti 01 Jember Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini ada beberapa manfaat yang dapat diambil antara lain:

1. manfaat bagi siswa
dengan menerapkan metode *role playing* siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang bervariasi sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar dalam pembelajaran tema cita-citaku
2. manfaat bagi guru
 - a. guru dapat meningkatkan mutu pembelajaran di kelasnya
 - b. guru dapat mengetahui langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam meningkatkan minat dan belajar siswa

3. manfaat bagi sekolah
 - a. menambah pengetahuan bagi guru-guru SDN Panti 01 Jember tentang metode *role playing* dalam perbaikan pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa
 - b. hasil penelitian ini dapat dicobakan pada mata pelajaran atau tema lain yang memiliki tujuan sama
4. manfaat bagi peneliti

menambah pengetahuan dan pengalaman serta dapat dijadikan bekal sebelum terjun langsung sebagai guru yang profesional.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka merupakan bab yang memberikan penjelasan teori penunjang yang berkaitan dengan penelitian. Pada bab ini akan dipaparkan tentang (1) kurikulum 2013 pada sekolah dasar (2) metode pembelajaran (3) hasil belajar siswa (4) penelitian yang relevan (5) kerangka berfikir (6) skenario penggunaan metode *role playing* dalam tema cita-citaku (7) hipotesis.

2.1 Kurikulum 2013 Pada Sekolah Dasar

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, ada dua dimensi kurikulum, yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Kurikulum 2013 yang diberlakukan mulai tahun ajaran 2013/2014 memenuhi kedua dimensi tersebut.

Kurikulum 2013 merupakan suatu kurikulum yang berkualitas bagi pendidikan bangsa dan dibentuk untuk mempersiapkan lahirnya generasi muda bangsa Indonesia, dengan sistem dimana siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Karakteristik kurikulum 2013 mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat. Kurikulum 2013 yang diaplikasikan di tingkat sekolah dasar banyak merubah metode evaluasi. Materi tidak disampaikan per mata pelajaran tetapi per tema yang disebut tematik. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Kurikulum ini

merupakan kurikulum baru yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Kurikulum ini secara resmi menggantikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang sudah diterapkan sejak 2006 lalu. Menurut Mulyasa (2013:6) agar implementasi Kurikulum 2013 berhasil, guru perlu memperhatikan hal-hal berikut :

1. menggunakan metode yang bervariasi
2. memberikan tugas yang berbeda bagi setiap peserta didik
3. mengelompokkan peserta didik berdasarkan kemampuannya, serta disesuaikan dengan mata pelajaran
4. memodifikasi dan memperkaya bahan pembelajaran
5. menghubungi spesialis bila ada peserta didik yang mempunyai kelainan
6. menggunakan prosedur yang bervariasi dalam membuat penilaian dan laporan
7. memahami bahwa peserta didik tidak berkembang dalam kecepatan yang sama
8. mengembangkan situasi belajar yang memungkinkan setiap anak bekerja dengan kemampuan masing-masing pada setiap pelajaran
9. mengusahakan keterlibatan peserta didik dalam berbagai kegiatan pembelajaran

2.2 Metode Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran menurut Mulyono (2012; 81) adalah cara untuk mempermudah peserta didik mencapai kompetensi tertentu. Jadi, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Dengan demikian, metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting.

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru tidak harus terpaku dengan menggunakan satu metode, tetapi guru sebaiknya menggunakan metode yang bervariasi yaitu suatu kegiatan guru dalam proses interaksi belajar mengajar yang ditujukan untuk mengatasi kebosanan murid sehingga dalam proses belajar murid senantiasa menunjukkan ketekunan dan antusiasme agar jalannya pengajaran tidak membosankan, dan tetap menarik perhatian anak didik. Tetapi juga penggunaan

metode yang bervariasi tidak akan menguntungkan kegiatan belajar mengajar bila penggunaannya tidak tepat dan tidak sesuai dengan situasi yang mendukungnya dan dengan kondisi psikologis anak didik. Jadi, yang penting dalam mengajar bukan upaya guru menyampaikan materi pembelajaran, tetapi bagaimana siswa dapat mempelajari materi pembelajaran sesuai dengan tujuan.

Sebagai seorang guru, guru harus melihat keadaan para siswa-siswanya baik di dalam pembelajaran atau pun diluar pembelajaran. Begitu pula ketika proses belajar-mengajar di mulai, guru harus mampu menyusun strategi pembelajaran yang ampuh untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Seorang guru tidak selayaknya masuk ke dalam kelas dan mengajar seadanya tanpa persiapan sama sekali. Karena setiap bahan pembelajaran butuh strategi yang dijabarkan lewat metode pembelajaran agar pembelajaran tercapai secara maksimal. Salah satunya metode *role playing*.

2.2.2 Pengertian Metode *Role Playing*

Implementasi Kurikulum 2013 berbasis kompetensi dapat dilakukan dengan berbagai metode. Salah satu diantaranya adalah *role playing*. Guru yang kreatif senantiasa mencari metode-metode baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang menonton, melainkan memilih variasi lain yang sesuai. *Role playing* merupakan salah satu metode yang dapat dilakukan. Hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh beberapa ahli menunjukkan bahwa *role playing* merupakan salah satu metode yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Metode pembelajaran *role playing* merupakan suatu metode pembelajaran dengan melakukan permainan peran yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar-mengajar.

Menurut Ruminiati (2008:2-28), metode bermain peran (*role playing*) adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan mendramatisasi tingkah laku dalam

hubungan sosial dengan suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan masalah sosial.

Berdasarkan kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang didalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat. Salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam bentuk drama yang diharapkan dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, dan mencapai tujuan pembelajaran. Dalam *role playing*, peserta didik dituntut dapat menjadi pribadi yang imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri.

2.2.3 Tujuan dan Manfaat Metode *Role Playing*

Menurut Mukminan dalam (Hidayati, 2004 : 95), tujuan dan manfaat metode *role playing* adalah sebagai berikut:

1. agar siswa menghayati sesuatu kejadian atau hal yang sebenarnya dalam realita hidup.
2. agar siswa memahami apa yang menjadi sebab dari sesuatu serta bagaimana akibatnya.
3. mempertajam indera dan rasa siswa terhadap sesuatu.
4. sebagai penyaluran atau pelepasan ketegangan dan perasaan-perasaan
5. sebagai alat mendiagnosa keadaan kemampuan siswa
6. pembentukan konsep dari suatu peran tertentu secara mandiri.
7. menggali peranan-peranan dari figur seseorang dalam suatu kehidupan kejadian atau kegiatan.
8. membina kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, berpikir kritis analisis, berkomunikasi, dan hidup dalam kelompok.
9. melatih kemampuan siswa dalam mengendalikan dan memperbaharui perasaan cara berpikir, dan perbuatannya.

2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing*

Menurut Makhrufi (2009:3) metode *role playing* memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.

2. sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas dinamis dan penuh antusias.
3. membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
4. dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
5. dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa dan dapat menumbuhkan/membuka motivasi siswa.

Kelemahan metode *role playing* menurut Wahab (2007:109) sebagai berikut:

1. jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik, ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh.
2. bermain peran tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung.
3. bermain peran tidak selamanya menuju arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya. Bahkan juga memungkinkan berlawanan dengan apa yang diharapkannya.
4. siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik, khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik. Siswa perlu mengenal dengan baik apa yang diperankannya.
5. bermain peran membutuhkan waktu yang lama.
6. untuk lancarnya bermain peranan, diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal sehingga bekerjasama dengan baik.

2.2.5 Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Tahapan pembelajaran *role playing* atau bermain peran dalam Mulyasa (2013;115) meliputi :

1. Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik

Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan. Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada

masalah karena itu tahap ini sangat penting dalam *role playing* dan paling menentukan keberhasilan. *Role playing* akan berhasil apabila peserta didik menaruh minat dan memperhatikan masalah yang diajukan oleh guru. Setelah masalah diidentifikasi, guru berusaha menjelaskannya secara lebih rinci. Selanjutnya dikemukakan peran-peran yang harus dimainkan.

2. Memilih Peran

Tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran. Jika para peserta didik tidak menyambut tawaran tersebut, guru dapat menunjuk salah seorang peserta didik yang pantas dan mampu memerankan posisi tertentu.

3. Menyusun Tahap-tahap Peran

Pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini, tidak perlu ada dialog khusus karena para peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan. Guru membantu peserta didik menyiapkan adegan-adegan dengan mengajukan pertanyaan, misalnya di mana pemeranan dilakukan, apakah tempat sudah dipersiapkan, dan sebagainya. Persiapan ini penting untuk menciptakan suasana yang menyenangkan bagi seluruh peserta didik, dan mereka siap untuk memainkannya.

4. Menyiapkan Pengamat

Sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya. Menurut Sharfel dan Shaftel dalam (Mulyasa, 2013:116) agar pengamat turut terlibat, mereka perlu diberi tugas. Misalnya menilai apakah peran yang dimainkan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya? Bagaimana keefektifan perilaku yang ditunjukkan pemeran? Apakah pemeran dapat menghayati peran yang dimainkan? Dengan demikian,

pembelajaran akan lebih hidup, terutama pada saat mendiskusikan peran-peran yang telah dimainkan.

5. Tahap Pemeranan

Pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Mereka berusaha memainkan setiap peran seperti benar-benar dialaminya. Mungkin proses *role playing* tidak berjalan mulus karena para peserta didik ragu dengan apa yang harus dikatakan akan ditunjukkan. Sharfel dan Shfatel dalam (Mulyasa, 2013:117) mengemukakan bahwa pemeranan cukup dilakukan secara singkat, sesuai tingkat kesulitan dan kompleksitas masalah yang diperankan serta jumlah peserta didik yang dilibatkan, tak perlu memakan waktu yang terlalu lama.

Pemeranan dapat berhenti apabila para peserta didik telah merasa cukup, dan apa yang seharusnya mereka perankan telah dicoba lakukan. Adakalanya para peserta didik keasyikan bermain peran sehingga tanpa disadari telah mamakan waktu yang terlampau lama. Dalam hal ini guru perlu menilai kapan bermain peran dihentikan. Sebaliknya pemeranan dihentikan pada saat terjadinya pertentangan agar memancing permasalahan untuk didiskusikan.

6. Diskusi dan Evaluasi Pembelajaran

Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi. Diskusi mungkin dimulai dengan tafsiran mengenai baik tidaknya peran yang dimainkan selanjutnya mengarah pada analisis terhadap peran yang ditampilkan, apakah cukup tepat untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi. Dalam kaitan ini guru harus mengarahkan diskusi yang dilakukan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

7. Pemeranan Ulang

Dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran lainnya.

8. Diskusi dan Evaluasi Tahap Dua

Diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas. Para peserta didik menyetujui cara tertentu untuk memecahkan masalah, meskipun dimungkinkan adanya peserta didik yang belum menyetujuinya. Kesepakatan bulat tidak perlu dicapai karena tidak ada cara yang pasti dalam menghadapi masalah kehidupan.

9. Membagi Pengalaman dan Pengambilan Kesimpulan.

Tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung karena tujuan utama *role playing* ialah membantu para peserta didik untuk memperoleh pengalaman berharga dalam hidupnya melalui kegiatan interaksional dengan temannya. Mereka bercermin pada orang lain untuk lebih memahami dirinya. Hal ini mengandung implikasi bahwa yang paling penting dalam *role playing* ialah terjadinya saling tukar pengalaman. Proses ini mewarnai seluruh kegiatan *role playing*, yang ditegaskan lagi pada tahap akhir. Pada tahap ini para peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya.

Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan. Melalui *role playing* peserta didik dapat berlatih untuk menerapkan prinsip demokrasi.

2.3 Hasil Belajar Siswa

Menurut Susanto (2012:5) hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Sedangkan menurut Sudjana, (1995:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:3), hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar mengajar yang optimal ditunjukkan dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa. Siswa tidak mengeluh dengan prestasi yang rendah dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya atau setidaknya mempertahankan apa yang telah dicapai.
- b. menambah keyakinan dan kemampuan dirinya, artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana mestinya.
- c. hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, seperti akan tahan lama diingat, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain.

Menurut Bloom (dalam Masidjo, 2010:92), tiga tujuan pengajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar sebagai berikut:

a. Aspek Kognitif

Menurut Anderson dan Krathwohl (2001), pada ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, terdapat 6 aspek, antara lain:

- 1) mengingat (C1), mencakup kemampuan ingatan dari apa yang telah dipelajari, berkaitan dengan fakta, peristiwa, dan pengertian;
- 2) mengerti (C2), mencakup kemampuan interpretasi, eksemplifikasi, klasifikasi, merangkum, interfensi, komparasi, dan eksplanasi;
- 3) menerapkan (C3), mencakup kemampuan melaksanakan dan implementasi;
- 4) menguraikan (C4), mencakup kemampuan deferensiasi, organisasi, dan dekontruksi;
- 5) menilai (C5), mencakup kemampuan mengecek dan mengkritik;

- 6) mencipta (C6), mencakup kemampuan menurunkan/berhipotesis, merencanakan, dan menghasilkan/membangun.

b. Aspek Afektif

Ranah afektif ini berkaitan dengan sikap, perhatian, penghargaan, nilai, perasaan, dan emosional. Berknaan dengan sikap, terbagi dalam lima kategori:

- 1) penerimaan (*receiving*) merupakan kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain.
- 2) pemberian respon (*responding*) merupakan reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
- 3) penilaian (*valuing*) merupakan kemampuan menilai gejala atau kegiatan sehingga dengan sengaja merespon lebih lanjut untuk mencari jalan bagaimana dapat mengambil bagian atas apa yang terjadi.
- 4) pengorganisasian (*organization*) merupakan kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai bagi dirinya berdasarkan nilai-nilai yang dipercaya.
- 5) karakterisasi (*characterization*) merupakan kemampuan mengaktualisasikan masing-masing nilai waktu merespon dengan jalan mengidentifikasi karakteristik nilai atau membuat pertimbangan-pertimbangan.

c. Aspek Psikomotor

Menurut Simpson (dalam Masidjo, 2010), tingkatan tingkah laku dalam ranah psikomotor sebagai berikut:

- 1) persepsi (*perception*)
Tingkah laku dalam persepsi ini mencakup kemampuan untuk mengadakan diskriminasi yang tepat antara dua perangsang atau lebih, berdasarkan perbedaan antara ciri-ciri fisik yang khas pada masing-masing rangsangan. Kemampuan ini dinyatakan dalam suatu reaksi yang menunjukkan kesadaran akan hadirnya rangsangan dan perbedaan antara rangsangan-rangsangan yang ada.
- 2) kesiapan (*set*)
Tingkah laku pada tingkat kesiapan ini mencakup kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam keadaan akan memulai sesuatu gerakan atau rangkaian gerakan. Kemampuan ini dinyatakan dalam

bentuk kesiapan jasmani atau mental sebelum suatu kegiatan dilakukan.

- 3) gerakan terbimbing (*guided response*)
Tingkah laku pada gerakan terbimbing ini mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerik sesuai contoh yang diberikan.
- 4) gerakan terbiasa (*mechanical response*)
Tingkah laku pada gerakan terbiasa ini mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerik dengan lancar, karena sudah dilatih sepenuhnya tanpa memperlihatkan lagi contoh yang diberikan.
- 5) gerakan kompleks (*complex response*)
Tingkah laku pada gerakan kompleks ini mencakup kemampuan untuk melaksanakan keterampilan, yang terdiri atas beberapa komponen dengan lancar, tepat dan efisien.
- 6) penyesuaian pola gerakan (*adjustment*)
Tingkah laku pada tingkat penyesuaian pola gerakan ini mencakup kemampuan untuk mengadakan perubahan dan menyesuaikan pola gerak-gerik dengan kondisi setempat atau dengan persyaratan khusus yang berlaku.
- 7) kreativitas (*creativity*)
Tingkah laku pada tingkat kreativitas ini mencakup kemampuan untuk melahirkan pola gerak-gerik yang baru, seluruhnya atas dasar prakarsa dan inisiatif sendiri. Kemampuan ini dinyatakan dengan menunjukkan keterampilan tinggi dan berani berfikir kreatif sehingga dicapai kesempurnaan keterampilan ini.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah adalah hasil dari suatu interaksi yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini, ranah yang digunakan oleh peneliti sebagai tolok ukur hasil belajar siswa adalah ranah kognitif yang meliputi (C1) mengingat, (C2) mengerti, dan (C3) menerapkan.

Hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh beberapa faktor dalam pembelajaran. Menurut Rusman (2012: 124) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

1. faktor internal adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari dalam diri individu, sebagai berikut:

- a. faktor fisiologis, meliputi kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani;
- b. faktor psikologis, meliputi intelegensi (*IQ*), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, daya nalar.

Berdasarkan pendapat di atas menjelaskan bahwa kondisi siswa berbeda-beda, sehingga faktor fisiologis dan faktor psikologis ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Guru dan orang tua harus memahami faktor tersebut agar hasil belajar siswa menjadi lebih berkembang.

2. faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari luar diri siswa sebagai berikut:
 - a. faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan meliputi faktor lingkungan fisik dan lingkungan social. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban, dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernafas lega. Lingkungan social seperti keluarga, sekolah dan masyarakat;
 - b. faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana, dan guru.

2.4 Penelitian Yang Relevan

Rahayu (2014) dengan judul penelitian “Penerapan Metode *Role Playing* Dengan Media Uang Mainan Kejujuran Pada Hasil Belajar Tematik Integratif Kelas IV SDN 2 Mlati Lor Kudus” membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar rata-rata *pre-test* dan *post-test* yang signifikan, hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata *pre-test* kelompok kontrol 54,3 menjadi 80 di rata-rata *post-test*. Sedangkan nilai rata-rata *pre-test* kelompok eksperimen 53 dan menjadi 88 di rata-rata *post-test*. Dengan menggunakan perhitungan uji t diperoleh bahwa $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ yaitu $2,94645 > 2,026$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada keefektifan pencapaian metode *role playing* dengan media uang mainan kejujuran terhadap hasil belajar tema Pahlawanku pada siswa kelas IV SDN 2 Mlati Lor Kudus.

Kisnawaty (2013) dengan judul penelitian “Keefektifan Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama

Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randugunting Kota Tegal” membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, hal ini dibuktikan dari hasil belajar siswa diperoleh dari rata-rata nilai *post-test*, yaitu pada siswa kelas eksperimen yang menerapkan metode *role playing* sebesar 88,53 sedangkan kelas kontrol yang menerapkan metode ceramah sebesar 82,66. Perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dibuktikan melalui uji-t dengan dibantu program SPSS versi 17 menggunakan teknik independent-sample t-test dengan taraf signifikansi 0,05 menunjukkan bahwa, t-hitung sebesar 2,614 dan t-tabel sebesar 1,998 dengan signifikansi sebesar 0,011. Karena t-hitung >t-tabel ($2,614 > 1,998$) dan signifikansi < 0,05 ($0,011 < 0,05$) maka mengacu pada ketentuan pengambilan keputusan uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya menerapkan metode *role playing* dengan siswa yang pembelajarannya menerapkan metode ceramah.

Ariwitari (2014) dengan judul penelitian “Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pkn Kelas V SD Gugus 1 Tampaksiring”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn antara siswa yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Nilai t_{hit} (4,66) dengan taraf signifikan 5% diperoleh t_{tab} (2,000) karena t_{hit} lebih besar dari t_{tab} maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai rata-rata hasil belajar PKn yang dicapai kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran *role playing* (79,00) lebih dari nilai rata-rata siswa yang dicapai kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional (72,00). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Gugus 1 Tampaksiring

Pane (2013) dengan judul penelitian “Pengaruh Metode Bermain Peran Dan Konsep Diri Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain

Kota Medan” membuktikan bahwa rentang skor tes kemampuan berbicara dari 0-25, sedangkan tes konsep diri dari 0-17. Metode penelitian dengan menggunakan quasi eksperimen dengan desain faktorial 2 x 2. Temuan dalam penelitian ini adalah : (1) kemampuan berbicara anak yang mengikuti pembelajaran lebih tinggi daripada anak yang mengikuti pembelajaran bermain peran mikro dengan harga $F_{hitung} = 18,06$, $F_{tabel} = 4,008$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$; (2) kemampuan berbicara anak yang memiliki konsep diri positif lebih tinggi daripada kemampuan berbicara yang memiliki konsep diri negatif, harga $F_{hitung} = 6,68$, $F_{tabel} = 4,008$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan (3) terdapat pengaruh interaksi antara belajar dengan metode bermain peran dan konsep diri secara terhadap kemampuan berbicara dengan $F_{hitung} = 112,13$, $F_{tabel} = 4,008$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dapat disimpulkan ada pengaruh metode bermain peran dan konsep diri terhadap kemampuan berbicara anak usia dini di kelompok bermain kota Medan.

Berdasarkan hasil penelitian relevan dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mendorong siswa untuk berfikir kritis. Selain itu alasan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan metode *role playing* dikarenakan peneliti ingin mengetahui apakah penerapan metode *role playing* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Panti 01 Jember Tema Cita-citaku Sub Tema Giat Berusaha Meraih Cita-cita.

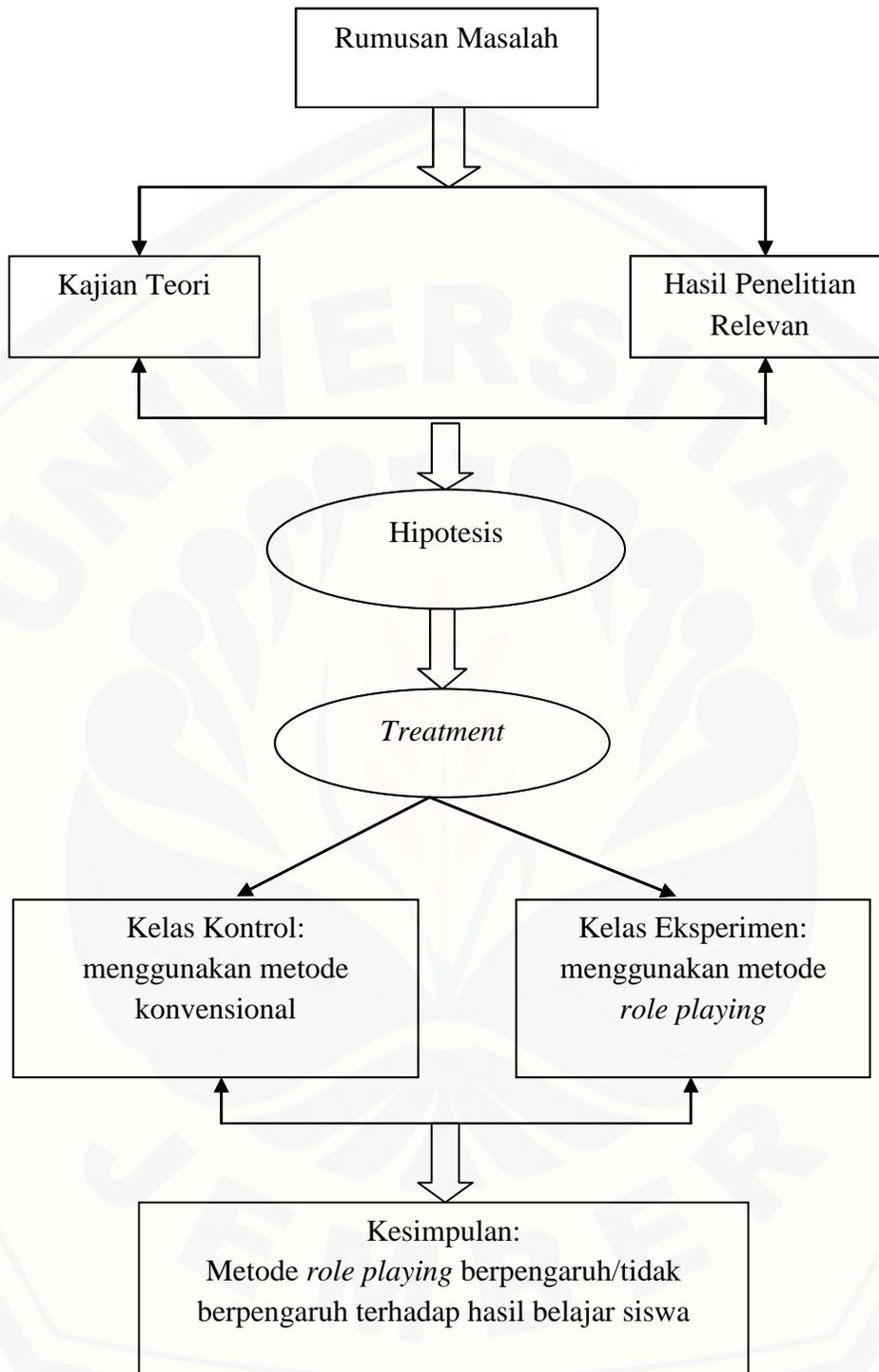
2.5 Kerangka Berfikir

Tujuan kurikulum 2013 adalah untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Dengan demikian, metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Implementasi Kurikulum 2013 berbasis kompetensi dapat dilakukan dengan berbagai

metode. Metode tersebut antara lain *role playing*. Salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam bentuk drama yang diharapkan dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, dan mencapai tujuan pembelajaran.

Metode *role playing* dilakukan dengan cara memberikan peran-peran tertentu atau serangkaian situasi-situasi belajar kepada murid dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru dan didramatisasikan peran tersebut ke dalam sebuah pentas. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa, maka diperlukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada awal pertemuan, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan tes awal (*pre-test*) dengan soal yang sama untuk mengetahui kemampuan awal dari kedua kelas tersebut, kemudian pada pertemuan berikutnya diterapkan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol diterapkan pembelajaran yang sesuai dengan buku siswa. Setelah itu, masing-masing kelas diberikan tes kembali dengan soal yang sama. Tes ini disebut *post-test* (tes akhir). Selisih antara hasil *post-test* dan *pre-test* dijadikan acuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *role playing* yang selanjutnya disebut sebagai hasil belajar.

Dari perlakuan yang telah diberikan tersebut, diharapkan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Panti 01 Jember. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan 2.1 sebagai berikut.



Gambar 2.1 Bagan kerangka berpikir

2.6 Skenario Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Tema 7 Cita-citaku Subtema 3 Pembelajaran 1

Langkah pelaksanaan *role playing* dalam tema 7 Cita-citaku Subtema 3 Pembelajaran 1 diuraikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 2.1 Langkah-langkah metode *role playing* dalam tema 7 Cita-citaku

Langkah-langkah Pembelajaran	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimental
I. Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan hal-hal yang akan dipelajari. 2. Siswa menjawab pertanyaan apersepsi dari guru. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan hal-hal yang akan dipelajari. 2. Siswa menjawab pertanyaan apersepsi dari guru.
II. Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan tentang cita-cita. 2. Siswa mencari tahu tentang cita-cita beberapa teman di kelas. 3. Siswa mengetahui bahwa sikap bekerja sama sangat penting dalam usaha untuk meraih cita-cita. 4. Siswa menuliskan contoh kerja sama yang dilakukan untuk meraih cita-cita. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan tentang cita-cita. 2. Siswa mencari tahu tentang cita-cita beberapa teman di kelas. 3. Guru menjelaskan dalam meraih cita-cita dibutuhkan suatu usaha dan kerja sama. 4. Siswa menyebutkan cita-cita atau pekerjaan yang mengharuskannya untuk bekerja sama dengan orang lain. 5. Siswa mengetahui bahwa sikap bekerja sama sangat penting dalam usaha untuk meraih cita-cita. 6. Guru membagi siswa di kelas menjadi 4 kelompok. 7. Guru membagikan teks <i>role playing</i> kepada masing-masing

Langkah-langkah Pembelajaran	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimental
III. Kegiatan Akhir	1. Guru menyimpulkan kembali materi yang telah dipelajari dan memberikan refleksi.	kelompok. 8. Guru memberikan pengarahan pada siswa dalam bermain peran. 9. Guru memberitahu bahwa kelompok yang tidak bermain peran akan mendapat tugas sebagai pengamat. 10. Siswa melakukan <i>role playing</i> untuk mengetahui contoh kerja sama yang dilakukan dalam meraih cita-cita.
	1. Guru menyimpulkan kembali materi yang telah dipelajari dan memberikan refleksi.	

2.7 Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan tinjauan pustaka maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema cita-citaku di SDN Panti 01 Jember semester II tahun pelajaran 2014/2015.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Pada bab ini diuraikan (1) Jenis Penelitian (2) Tempat dan Waktu Penelitian; (3) Penentuan Responden Penelitian; (4) Definisi Operasional; (5) Desain Penelitian; (6) Langkah-langkah Penelitian; (7) Teknik Pengumpulan Data; (8) Metode Analisis Data.

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen (Masyhud, 2012:116) merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau dampak dari suatu perlakuan tertentu terhadap perubahan suatu kondisi atau keadaan tertentu. Penelitian eksperimental berusaha mengkaji hubungan sebab akibat antara perlakuan yang diberikan dengan dampak yang ditimbulkan. Dalam penelitian eksperimen dilakukan dengan cara membandingkan satu variabel eksperimental yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih variabel kontrol atau pembanding yang tidak menerima perlakuan. Penelitian ini dilakukan dengan mengawasi secara ketat atau bahkan memisahkan variabel lain (variabel non eksperimental) yang diperkirakan akan dapat mengganggu jalannya penelitian eksperimental (Masyhud, 2012:116).

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ditentukan secara sengaja yaitu di SDN Panti 01 Jember dengan pertimbangan sebagai berikut.

- a. Adanya kesediaan dari SDN Panti 01, Jember untuk dijadikan tempat pelaksanaan penelitian.
- b. Adanya kelas paralel sehingga dapat dilakukan penelitian eksperimen
- c. Jumlah siswa yang memungkinkan sehingga bisa digunakan untuk *role playing*

- d. Adanya kerja sama yang baik dengan pihak sekolah sehingga memperlancar penelitian ini.

Waktu penelitian direncanakan pada semester genap tahun ajaran 2014/2015.

3.3 Penentuan Responden Penelitian

Metode penentuan responden penelitian merupakan suatu cara untuk menentukan subyek penelitian. Responden penelitian dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas IV SDN Panti 01 Jember, maka penelitian ini menggunakan penelitian populasi (Arikunto, 2006:130). Sebelum populasi ditetapkan sebagai responden, dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas terhadap populasi bertujuan untuk menentukan tingkat kemampuan awal yang dimiliki. Jika kemampuannya tidak homogen maka dilakukan pendekatan silang (Arikunto, 2006:325).

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{MK_d \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

t_0 = t observasi

$M1$ = rata-rata kelompok 1

$M2$ = rata-rata kelompok 2

MKd = mean kuadrat dalam = $JKd : dbd$

JKk = jumlah kuadrat kelompok

JKd = jumlah kuadrat dalam

dbk = derajat kebebasan kelompok

dbd = derajat kebebasan dalam

n_1 = jumlah sampel kelompok 1

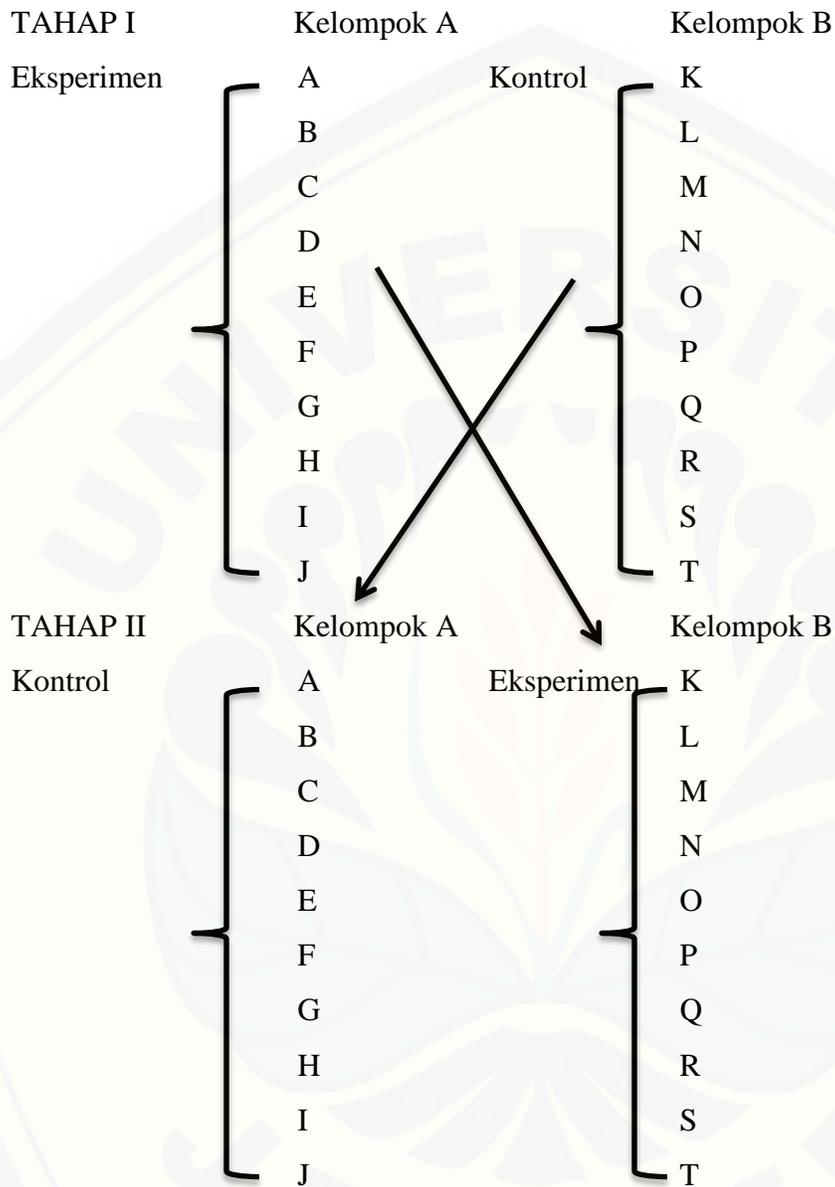
n_2 = jumlah sampel kelompok 2

Adapun ketentuan analisis hasil t observasi dapat dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Jika $t_0 \geq t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% maka H_0 ditolak sehingga menunjukkan adanya perbedaan mean yang signifikan.
- 2) Jika $t_0 < t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% maka H_0 diterima sehingga menunjukkan adanya perbedaan mean yang signifikan.

Hasil observasi dinyatakan homogen jika ($t_0 < t_{tabel}$), setelah diketahui hasil observasi yang homogen maka selanjutnya adalah melakukan pengundian untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan cara random atau acak. Pengacakan penentuan kelompok eksperimen dan kontrol dimaksudkan untuk mengurangi “bias subject” dan meningkatkan “interval validity” rancangan penelitian. Jika hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelas tidak homogen, maka dilakukan pendekatan silang untuk mengatasi bias sampel artinya setiap kelas akan berperan baik sebagai kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Setengah periode misalnya kelas A dijadikan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas B dijadikan kelas kontrol. Setelah selesai setengah periode, berganti kelas B yang dijadikan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas A sebagai kelas kontrol. Dengan model perlakuan tersebut, maka kedua kelompok akan saling pernah merasakan, baik sebagai kelompok eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol.

Jika digambarkan dalam sketsa, menurut Masyhud (2012:149) perlakuan silang dalam pelaksanaan eksperimen sebagaimana dimaksudkan tersebut adalah sebagai berikut:



Diawali dengan uji homogenitas terhadap dua kelompok populasi yang akan diteliti yaitu kelas IVA dan Kelas IVB. Uji homogenitas dilakukan menggunakan nilai semester 1. Penghitungan uji homogenitas pada kedua kelas ini menggunakan uji t (*t-test*) karena dalam penelitian ini hanya terdapat 2 kelompok variabel. Penghitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1 Hasil Uji Homogenitas

Group Statistics

	X	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
y	1.00	26	75.6538	6.88152	1.34958
	2.00	25	77.6000	6.28490	1.25698

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Y	Equal variances assumed	.320	.574	-1.053	49	.297	1.94615	1.84762	5.65908	1.76677
	Equal variances not assumed			-1.055	48.875	.297	1.94615	1.84428	5.65261	1.76030

Dari hasil uji t di atas, dapat diperoleh hasil t_0 sebesar 1,053. Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan $t_{tabel} = 2,010$. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hasil $t_0 < t_{tabel}$ ($1,053 < 2,010$) sehingga keadaan kedua kelas sebelum diadakan penelitian adalah homogen. Selanjutnya dengan menggunakan teknik undian untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen.

3.4 Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda-beda terhadap judul penelitian, maka perlu diberikan penjelasan beberapa istilah yaitu sebagai berikut.

a. Metode *Role Playing*

Metode pembelajaran *role playing* adalah suatu metode pembelajaran dengan melakukan permainan peran yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur

senang dalam melakukan proses belajar-mengajar melalui langkah-langkah : menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, memilih peran, menyusun tahap-tahap peran, menyiapkan pengamat, tahap pemeranan, diskusi dan evaluasi pembelajaran, pemeranan ulang, dikusi dan evaluasi tahap dua, membagi pengalaman dan pengambilan kesimpulan.

b. Metode Konvensional

Metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau yang biasa disebut dengan metode ceramah. Dalam pembelajaran, metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan Djamarah (dalam Kholik 2011:3). Metode ini akan diterapkan pada tema 7 subtema 3 di kelas kontrol pada siswa kelas IV di SDN Panti 01 Jember.

c. Hasil Belajar Siswa

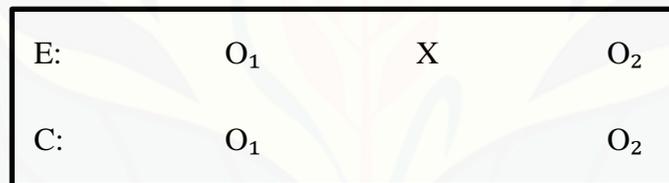
Dalam penelitian ini, ranah yang digunakan oleh peneliti sebagai tolok ukur hasil belajar siswa adalah ranah kognitif yang meliputi (C1) mengingat, (C2) mengerti, dan (C3) menerapkan. Hasil belajar siswa pada tema Cita-citaku subtema Giat Berusaha Meraih Cita-cita ini dapat dilihat pada selisih skor yang dihasilkan pada *post-test* dan *pre-test* yang telah diberikan.

3.5 Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau dampak dari suatu perlakuan tertentu terhadap perubahan suatu kondisi atau keadaan tertentu, penelitian eksperimental berusaha mengkaji hubungan sebab akibat antara perlakuan yang diberikan dengan dampak yang ditimbulkan (Masyud, 2012:116). Dalam penelitian eksperimen dilakukan dengan cara membandingkan satu variabel eksperimental yang diberi

perlakuan dengan satu atau lebih variabel kontrol atau pembanding yang tidak menerima perlakuan.

Adapun pola penelitian ini menggunakan *pre-test post-test control group design*. Pola penelitian eksperimen semacam ini biasanya digunakan untuk mengukur pengaruh murni dari suatu perlakuan dengan cara membentuk dua kelompok secara berimbang. Penentuan kelompok eksperimental atau kontrol dilakukan secara random atau acak. Setelah itu, kedua kelompok sama-sama diberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengukur kondisi awal masing-masing kelompok. Kemudian kelompok eksperimental diberikan perlakuan (*treatment*) yaitu penggunaan metode *role playing*, sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan dengan metode konvensional. Setelah selesai, kedua kelompok (eksperimental dan kontrol) diberikan tes lagi (*post-test*). Jika digambarkan dalam diagram, pelaksanaan pola eksperimental tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 3.1 Pola *Pretest-posttest Control Group Desain*

Keterangan:

E : kelas eksperimen (kelas yang menggunakan metode *role playing*)

K : kelas kontrol (kelas tanpa metode *role playing*)

*O*₁ : hasil *pre-test* yang diberikan pada kelompok eksperimen dan kontrol sebelum dilakukan perlakuan

*O*₂ : hasil *post-test* yang diberikan sesudah perlakuan untuk kelompok eksperimen dan kontrol

X : perlakuan berupa penggunaan metode *role playing* pada kelompok eksperimen

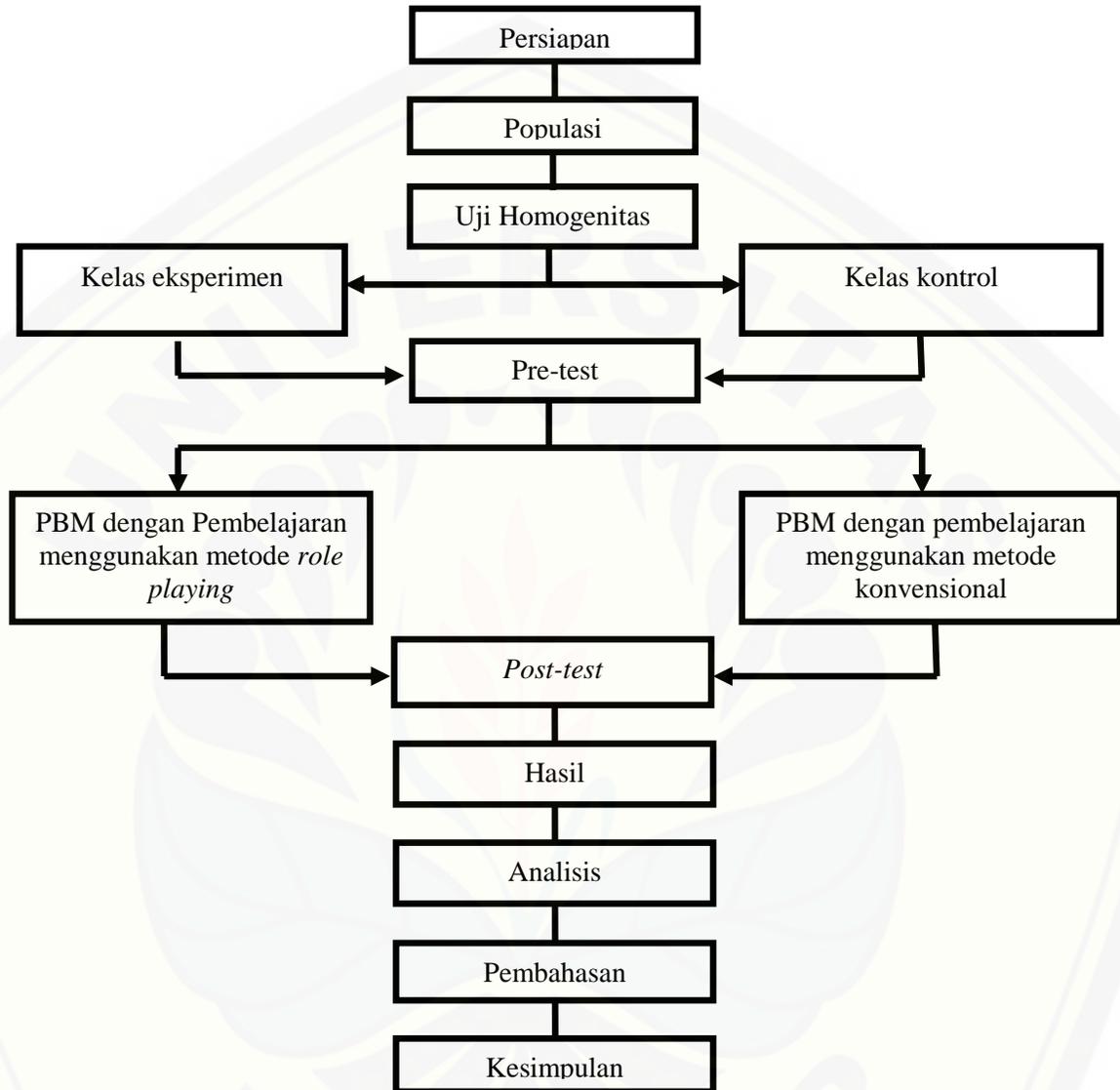
Sumber : Masyhud (2012:135)

3.6 Langkah-langkah Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. persiapan, yaitu mencari tempat penelitian yang sesuai dengan judul penelitian.
- b. menentukan populasi penelitian.
- c. memberikan *pre-test* sebelum pembelajaran berlangsung untuk mengetahui kemampuan siswa awal.
- d. menentukan populasi penelitian dengan menggunakan uji homogenitas.
- e. melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan perlakuan yang berbeda yaitu kelas eksperimen dengan menggunakan metode *role playing* dan kelas kontrol dengan tanpa menggunakan metode *role playing*.
- f. mengadakan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa.
- g. menganalisis data (*pre-test* dan *post-test*).
- h. mengkaji hasil.
- i. membuat kesimpulan.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat gambar 3.2 sebagai berikut.



Gambar 3.2 Diagram alur penelitian

3.7 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data (Arikunto, 2003:134). Pengumpulan data dilakukan dengan maksud untuk memperoleh bahan-bahan yang relevan dan akurat serta metode-metode yang

digunakan berbeda-beda sehingga apabila ada kelemahan atau kekurangan pada suatu metode dapat terpenuhi dengan metode yang lain. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes.

3.7.1 Metode wawancara

Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Data yang diperoleh melalui metode wawancara adalah data yang diperoleh secara langsung, yaitu melalui siswa kelas sampel dan guru kelas IVA dan IVB untuk mengetahui pembelajaran sehari-hari sebelum dilakukan penelitian dan tanggapan terhadap penggunaan metode *role playing*.

3.7.2 Metode Observasi

Metode observasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengamatan yang dilakukan oleh observer untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* yang dilakukan oleh guru. Observasi dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi yang telah disiapkan oleh peneliti.

3.7.3 Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang berarti barang-barang tertulis seperti buku-buku, majalah, catatan harian, peraturan-peraturan. Pada penelitian ini data yang ingin diperoleh dengan metode dokumentasi adalah data yang bersifat penting yaitu daftar nama siswa kelas IVA dan IVB, data hasil belajar nilai ulangan harian tema 6 siswa kelas IVA dan IVB, RPP pembelajaran tema 6 subtema 1 pembelajarn 2, dan data-data penunjang lainnya. Hal ini dapat memberikan informasi kepada peneliti untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa sehingga dapat dijadikan pertimbangan dalam pelaksanaan penelitian lebih lanjut.

3.7.4 Tes

Tes merupakan alat ukur untuk memperoleh informasi hasil belajar siswa atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau

kelompok (Arikunto, 2006:150). Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test*.

- a. *pre-test* merupakan tes yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. *Pre-test* dilakukan sebelum perlakuan atau sebelum menggunakan metode *role playing* dalam proses pembelajaran.
- b. *post-test* merupakan tes yang digunakan untuk mengkaji seberapa besar hasil belajar siswa yang dicapai setelah proses pembelajaran. *Post-test* dilakukan setelah proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

Menurut Masyhud (2014:224) sebelum tes dilakukan, terlebih dahulu dicari validitas dan reliabilitasnya untuk memenuhi syarat instrumen yang baik. Sebelum mengadakan kegiatan pemberian soal *pre-test* dan *post-test*, peneliti terlebih dahulu mengadakan uji validitas dengan menggunakan *Pearson Product Moment* dan reliabilitas dengan menggunakan metode ganjil genap terhadap soal tes yang akan diberikan. Hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan menggunakan rumus t_{test} untuk sampel terpisah. Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan uji instrumen pada soal yang akan digunakan sebagai soal *pre-test* dan *post-test*. Instrumen soal yang direncanakan digunakan untuk *pre-test* dan *post-test* sebanyak 30 item soal. Setelah dilakukan uji validitas hasilnya 25 item soal valid dan dapat dipergunakan untuk penelitian. Hasil validitas dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut ini.

Tabel 3.2 Ringkasan Uji Validitas

No.	Nomor Soal	Korelasi dengan Faktor	Korelasi dengan Total	r-tabel	Kesimpulan
1.	1	0,546	0,554	0,334	Valid
2.	2	0,642	0,376	0,334	Valid
3.	3	0,475	0,621	0,334	Valid
4.	4	0,407	0,098	0,334	Valid
5.	5	0,439	0,287	0,334	Valid
6.	6	0,386	0,439	0,334	Valid
7.	7	0,270	0,198	0,334	Tidak Valid
8.	8	0,493	0,387	0,334	Valid
9.	9	0,441	-0,16	0,334	Valid
10.	10	0,451	0,389	0,334	Valid
11.	11	0,711	0,541	0,334	Valid
12.	12	0,555	0,468	0,334	Valid
13.	13	0,506	0,448	0,334	Valid
14.	14	0,491	0,450	0,334	Valid
15.	15	0,258	-0,11	0,334	Tidak Valid
16.	16	0,551	0,337	0,334	Valid
17.	17	0,363	0,477	0,334	Valid
18.	18	0,384	0,165	0,334	Valid
19.	19	0,505	0,325	0,334	Valid
20.	20	0,018	0,113	0,334	Tidak Valid
21.	21	0,470	0,258	0,334	Valid
22.	22	0,328	-0,014	0,334	Tidak Valid
23.	23	0,513	0,417	0,334	Valid
24.	24	0,305	0,293	0,334	Tidak Valid
25.	25	0,397	0,107	0,334	Valid
26.	26	0,233	0,401	0,334	Valid
27.	27	0,338	0,278	0,334	Valid
28.	28	0,338	0,338	0,334	Valid
29.	29	0,518	0,268	0,334	Valid
30.	30	0,476	0,268	0,334	Valid

Berdasarkan tabel 3.2 di atas, dapat dilihat ada 5 soal yang tidak valid dari 30 item soal, sehingga soal yang valid sebanyak 25 item soal. Setelah mendapatkan hasil dari uji validitas instrumen, dan hasil soal yang valid sebanyak 25 soal maka dilanjutkan dengan uji reliabilitas instrumen.. Menurut Mashyud (2014:252) langkah-langkah metode *split-half* ganjil genap sebagai berikut.

- a) peneliti menyusun instrumen penelitian dengan jumlah butir instrumen genap
- b) peneliti membagi instrumen penelitian menjadi dua bagian, yaitu dengan cara ganjil-genap, atau atas-bawah.
- c) peneliti mengkorelasikan jumlah skor bagian satu dengan bagian dua
- d) hasil korelasi tersebut, kemudian diolah kembali dengan rumus *Sperman-Brown* sebagai berikut:

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ splithalf}}}{1 + r_{xy \text{ splithalf}}}$$

Keterangan:

R_{11} = koefisien realibilitas

$R_{xy \text{-split-half}}$ = hasil korelasi belah dua

(Hughes dalam Mashyud, 2014:253).

Digital Repository Universitas Jember

No.	Nama	SKOR BUTIR-BUTIR SOAL GANJIL												SKRO BUTIR-BUTIR SOAL GENAP												jml	0,677
		1	3	5	9	11	13	29	17	19	21	23	25	jml	2	4	6	8	10	12	14	16	18	26	28		
1	Ach. Maulana	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8	
2	Adini Riskia	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	5	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	9	
3	Aifan Azmi	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	2	
4	Auditya Firdausi	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	4	
5	Berta Kosay	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	8	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	10	
6	Bima Sakti	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	6	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	6	
7	Bima Shafi	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	7	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	8	
8	Bisma Rafli	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	6	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	5	
9	Denis Kumara	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	5	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	3	
10	Diah Hidayati	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	5	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	
11	Farhan Zulkifli	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	7	
12	Fatimiyah Az	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	5	
13	Faiq Indah	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	5	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	6	
14	Firza Nego	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	5	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	5	
15	Gory Arda	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	10	
16	Hera Ambar	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	7	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	6	
17	Hilya Rohmah	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	7	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	4	
18	Habiba Dwi	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	3	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	6	
19	Inri Veronika	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	10	
20	Iqfina Dena	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	6	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	8	
21	Inalatul C	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	5	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	4	
22	Lilia Fathur	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	5	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	4	
23	Lilia Dwi	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11	
24	Melinda Ratna	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	2	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	3	
25	M Fajar Riski	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	7	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	8	
26	M Riski	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	7	
27	M Septa Bani	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	8	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	8	
28	M Akbar Saugi	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	9	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	8	
29	M Bagus N Firman	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	7	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	6	
30	M Mahbubi	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	2	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	5	
31	Nadila Inzarul	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	5	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	4	
32	Naila Zulfa	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	11	
33	Navia Fitri	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	11	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	9	
34	Rafif Muflih	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	4	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	4	
35	Rangga Aditya	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	4	
JUMLAH		15	19	18	16	18	20	20	15	18	23	19	17	218	18	19	18	18	18	19	17	21	20	21	18	20	227

Berdasarkan tabel 3.3, maka angka-angka pada jumlah item soal pada bagian atas nomor 1,3,5,7,9,11,13,15,17,19,21,23,25 (dianggap sebagai variabel x) sedangkan angka-angka pada jumlah item soal pada bagian bawah nomor 2,4,6,8,10,12,14,16,18,20,22,24 (dianggap sebagai variabel y). Setelah itu dihitung menggunakan rumus korelasi menggunakan bantuan *Microsoft Excel*. Yaitu menggunakan menu *Formulas* → *More function* → *Statistical* → *Pearson* → klik *array 1* dan blok jumlah variabel x → klik *array 2* dan blok jumlah variabel y → klik *Ok*. Setelah dilakukan perhitungan berdasarkan rumus *Microsoft Excel*, ditemukan angka korelasi antara skor pada nomor ganjil dan genap (r_{xy}) sebesar: 0,744 dan signifikan pada taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikan 5% ($r\text{-tabel} = 0,334$). Setelah didapatkan korelasinya, kemudian dihitung menggunakan rumus ganjil genap *Sperman-Brown* sebagai berikut.

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy} \text{ splithalf}}{1 + r_{xy} \text{ splithalf}}$$

$$R_{11} = \frac{2 \times 0,677}{1 + 0,677}$$

$$= 0,807 \text{ (reliabilitas cukup)}$$

3.8 Metode Analisis Data

Menurut Arikunto (2006:311) analisa data tentang pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD, maka dilakukan uji-t pada progma SPSS dengan menggunakan rumus.

$$t_{test} = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Keterangan:

M_x = nilai rata-rata skor kelas eksperimen

M_y = nilai rata-rata skor kelas kontrol

$\sum x^2$ = jumlah kuadrat deviasi skor kelas eksperimen

$\sum y^2$ = jumlah kuadrat deviasi skor kelas kontrol

N_x = banyaknya sampel pada kelas eksperimen

N_y = banyaknya sampel pada kelas kontrol

Adapun hipotesis dan ketentuan uji hipotesis dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Hipotesis

H_a = ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Panti 01 Jember.

H_0 = tidak ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Panti 01 Jember.

b. Pengujian hipotesis, sebagai berikut.

Jika $t \geq 0,05$ maka H_0 ditolak

Jika $t < 0,05$ maka H_0 diterima

c. Keputusan hasil pengujian hipotesis

(1) Hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, jika hasil uji t menunjukkan nilai yang lebih besar daripada t tabel dengan taraf signifikansi 0,05.

(2) Hipotesis nihil (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak, jika hasil uji t menunjukkan nilai yang lebih kecil daripada t tabel dengan taraf signifikansi 0,05.

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dipaparkan tentang: 1) gambaran umum subyek penelitian, 2) paparan data penelitian, 3) analisis data (paparan), 4) pengujian hipotesis, dan 5) pembahasan.

4.1 Gambaran Umum Subyek Penelitian

Subyek pada penelitian ini berjumlah 51 siswa yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas IVA dan kelas IVB SDN Panti 01 Jember tahun ajaran 2014/2015. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SDN Panti 01 Jember pada tanggal 16 Maret sampai dengan 19 Maret 2015. Pada penelitian ini kelas IVA yang berjumlah 26 siswa sebagai kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional dan kelas IVB yang juga berjumlah 25 siswa sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

4.2 Paparan Data Penelitian

Sebelum menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji homogenitas. Data uji homogenitas diperoleh dari hasil nilai ulangan akhir semester ganjil. Nilai ulangan akhir semester ganjil tersebut kemudian diuji menggunakan uji-t karena hanya terdiri dari dua kelas. Perhitungan uji-t dilakukan dengan dua cara yaitu dengan menghitung secara manual dan menggunakan SPSS. Ringkasan uji homogenitas dapat dilihat dalam tabel 4.1.

Tabel 4.1 Ringkasan Uji Homogenitas

	Kelas IVA	Kelas IVB	Jumlah
N_K	26	25	51
$\sum X_K$	1967	1940	3907
$\sum X_K^2$	149995	151492	301487
M_K	75,65385	77,6	-

Dari tabel 4.1 dapat diketahui:

$$N = 51$$

$$\sum X_K = 3907$$

$$\sum X_K^2 = 301487$$

$$\begin{aligned} t_0 &= \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{MK_d \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}} \\ &= \frac{77,6 - 75,6}{\sqrt{43,508 \left(\frac{1}{26} + \frac{1}{25} \right)}} \\ &= \frac{\sqrt{43,508(0,078)}}{2} \\ &= \frac{\sqrt{3,414}}{2} \\ &= 1,053 \end{aligned}$$

Tabel 4.2 Perhitungan Uji Homogenitas dengan SPSS

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Y	Equal variances assumed	.320	.574	-1.053	49	.297	1.94615	1.84762	5.65908	1.76677
	Equal variances not assumed			-1.055	48.875	.297	1.94615	1.84428	5.65261	1.76030

Hasil perhitungan secara manual dan menggunakan SPSS mendapatkan harga $t_0 = 1,053$, selanjutnya harga t_0 dikonsultasikan dengan harga t_{tabel} , diketahui $db_d = 49$ pada taraf signifikansi 5% sehingga nilai $t_{tabel} = 2,010$

Berdasarkan nilai $t_{tabel} = 2,010$ dan nilai $t_0 = 1,053$, maka $t_0 < t_{tabel}$ yaitu $1,053 < 2,010$. Dengan demikian tidak ada perbedaan mean yang signifikan antara

kelas IVA dan IVB, hal ini menunjukkan tingkat kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan adalah homogen. Langkah selanjutnya adalah dilakukan pengundian, berdasarkan hasil pengundian tersebut adalah kelas IVA sebagai kelas kontrol dan kelas IVB sebagai kelas eksperimen. Untuk data penelitian, peneliti terlebih dahulu mengadakan kegiatan *pre-test* untuk mengukur dan memastikan kondisi awal masing-masing kelas.

4.3 Analisis Data (Paparan)

Diawali dengan uji homogenitas terhadap dua kelompok populasi yang akan diteliti yaitu kelas IVA dan kelas IVB. Uji homogenitas dilakukan menggunakan nilai ujian akhir semester ganjil. Dengan menggunakan teknik undian untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen, adapun hasilnya yaitu kelas IVA sebagai kelas kontrol dan kelas IVB sebagai kelas eksperimen. Pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran menggunakan metode konvensional sedangkan pada kelas eksperimen dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Setelah dilakukan proses belajar dan mengajar di kelas kontrol dan kelas eksperimen, diadakan *post-test* pada masing-masing kelas untuk mengetahui hasil belajar siswa. Selisih hasil *post-test* dan *pre-test* pada masing-masing kelas kontrol dan kelas eksperimen diuji dengan menggunakan uji t. Uji t dilakukan pada masing-masing kelas untuk melihat perbandingan hasil belajar sebelum diberikan dan sesudah diberi perlakuan yaitu penggunaan metode *role playing* untuk kelas eksperimen dan metode konvensional untuk kelas kontrol. Penghitungan uji t pada masing-masing kelas dapat dilihat di tabel 4.3 dan tabel 4.4 sebagai berikut :

Tabel 4.3 Distribusi nilai rata-rata nilai siswa kelas eksperimen sebelum dengan sesudah diberikan perlakuan

	VAR00001	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
VAR00002	1.00	25	42.0000	10.73546	2.14709
	2.00	25	84.1200	6.12590	1.22518

Dari 25 subjek yang diamati terlihat bahwa rata-rata (mean) dari nilai siswa sebelum diberikan perlakuan adalah 42,00 dan rata-rata nilai siswa sesudah diberikan perlakuan adalah 84.12, secara statistik ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan adanya selisih rata-rata nilai sebesar 42,12. Selisih rata-rata nilai yang cukup signifikan tersebut dapat menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran di kelas dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Tabel 4.4 Distribusi nilai rata-rata nilai siswa kelas kontrol sebelum dengan sesudah diberikan perlakuan

	VAR00001	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
VAR00002	1.00	26	32.5385	12.38461	2.42882
	2.00	25	62.4800	10.42881	2.08576

Dari 26 subjek yang diamati terlihat bahwa rata-rata (mean) nilai siswa sebelum diberikan perlakuan adalah 32,53 dan rata-rata nilai siswa sesudah diberikan perlakuan adalah 62,48, secara statistik ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan adanya selisih rata-rata nilai sebesar 29,95. Hasil selisih rata-rata nilai tersebut menunjukkan bahwa dalam kelas kontrol juga terdapat perubahan nilai yang diperoleh siswa meskipun dalam pembelajarannya tidak menggunakan metode *role playing* seperti pada kelas eksperimen dan selisih rata-rata nilainya tidak sebanyak selisih rata-rata nilai pada kelas eksperimen. Pada kedua kelas sama-sama mengalami perubahan. Namun pada kelas eksperimen rata-rata nilai siswa mengalami perubahan yang lebih signifikan dibandingkan dengan rata-rata nilai pada kelas kontrol.

Selanjutnya dilakukan uji t independen terhadap hasil *post-test* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Penghitungan uji t dapat dilihat pada tabel 4.5 sebagai berikut berikut:

Tabel 4.5 Distribusi nilai rata-rata nilai siswa yang menggunakan metode *role playing* dibandingkan dengan yang menggunakan metode konvensional

	VAR00001	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
VAR00002	1.00	26	62.9231	10.46489	2.05233
	2.00	25	84.1200	6.12590	1.22518

Dari tabel 4.5 memperlihatkan bahwa nilai siswa yang proses pembelajarannya dengan menggunakan metode *role playing* mempunyai rata-rata nilai sebesar 84,12 sedangkan nilai siswa yang proses pembelajarannya menggunakan metode konvensional mempunyai nilai lebih rendah yakni rata-rata 62,92. Adapun selisih rata-rata hasil *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 21,2. Selisih rata-rata nilai kedua kelas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara hasil pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kedua kelas sama-sama mengalami perubahan. Namun pada kelas eksperimen rata-rata nilai siswa mengalami perubahan yang lebih signifikan dibandingkan dengan rata-rata nilai pada kelas kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kelas kontrol.

Hasil uji statistik *independent test* menggunakan program SPSS versi 20.00 diperoleh bahwa hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,919 > 2,010$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai siswa dengan menggunakan metode *role playing* dibandingkan dengan nilai siswa menggunakan metode konvensional. Itu artinya H_a diterima yaitu ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema cita-citaku di SDN Panti 01 Jember.

4.4 Pengujian Hipotesis

Untuk menguji pengaruh yang signifikan, t_{tes} dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% melalui ketentuan sebagai berikut.

- a. Harga $t_{tes} \geq t_{tabel}$ maka H_a diterima
- b. Harga $t_{tes} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak

Apabila pada hasil analisisnya menunjukkan hasil yang signifikan yaitu harga $t_{tes} \geq t_{tabel}$ maka H_a yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa diterima. Tetapi apabila pada hasil analisis menunjukkan taraf yang tidak signifikan yaitu $t_{tes} < t_{tabel}$ maka H_a yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa ditolak.

Dari hasil uji statistik diperoleh bahwa hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,919 > 2,010$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai siswa dengan menggunakan metode *role playing* dibandingkan dengan nilai siswa menggunakan metode konvensional. Itu artinya H_a yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema cita-citaku di SDN Panti 01 Jember diterima.

Setelah dilakukan uji statistik terhadap hasil t_{hitung} dan t_{tabel} , untuk selanjutnya dilakukan penghitungan terhadap uji keefektifan relatif untuk mendeteksi tingkat keberhasilan suatu perlakuan (*treatment*) dibandingkan dengan perlakuan lainnya terhadap suatu kelompok. Uji keefektifan relatif tersebut dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 ER &= \frac{MX_1 - MX_2}{MX_2} \times 100\% \\
 &= \frac{42,12 - 30,38461538}{30,38461538} \times 100\% \\
 &= 38,62\%
 \end{aligned}$$

Dari hasil penghitungan di atas diperoleh hasil ER sebesar 38,62% sehingga dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa kelas IVB yang diajar dengan menggunakan metode *role playing* menunjukkan hasil lebih baik 38,62% dibandingkan dengan kelas IVA yang diajar menggunakan metode konvensional.

4.5 Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental yang bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Panti 01 Jember dengan menggunakan metode *role playing* pada kelas eksperimen dan menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol. Penggunaan metode *role playing* bertujuan agar siswa menghayati sesuatu kejadian atau hal yang sebenarnya dalam realita hidup dan dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.

Penelitian ini bertujuan mengkaji perbedaan antara hasil belajar dengan menggunakan metode *role playing* dan menggunakan metode konvensional. Pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* ini diterapkan dikelas IVB yaitu sebagai kelas eksperimen. Sedangkan pembelajaran menggunakan metode konvensional diterapkan pada kelas IVA yaitu sebagai kelas kontrol.

Sebelum dilaksanakan proses belajar mengajar, dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan data nilai ujian akhir semester genap. Uji Homogenitas dilakukan menggunakan uji t pada program statistik SPSS 20.00 dengan taraf signifikansi 5%. Dari hasil uji t, dapat diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 1,053. Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan $t_{tabel} = 2,010$. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hasil $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($1,053 < 2,010$) sehingga keadaan kedua kelas sebelum diadakan penelitian adalah homogen.

Kemudian dengan menggunakan metode *cluster random sampling* dengan teknik undian untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun hasilnya yaitu kelas IVA sebagai kelas kontrol dan kelas IVB sebagai kelas eksperimen. Pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran menggunakan metode konvensional sedangkan kelas eksperimen dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Selanjutnya dilakukan uji t dengan menggunakan data hasil selisih *post-test* dengan *pre-test*. Uji t dilakukan dengan menggunakan program statistik SPSS 20.00 dengan taraf signifikansi 5%.

Berdasarkan hasil analisis data perbedaan nilai *post-test* dan *pre-test* pada kelas eksperimen dengan menggunakan uji t menunjukkan hasil yang signifikan. Selisih hasil *post-test* dan *pre-test* dari masing-masing kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol digunakan untuk menghitung uji t yang bertujuan mengetahui pengaruh metode *role playing* pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Dalam kelas eksperimen dari 25 subjek yang diamati terlihat bahwa rata-rata (mean) dari nilai siswa sebelum diberikan perlakuan adalah 42,00 dan rata-rata nilai siswa sesudah diberikan perlakuan adalah 84,12, secara statistik ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai siswa sebelum dengan sesudah diberikan perlakuan yaitu sebesar 42,12. Sedangkan berdasarkan hasil analisis data perbedaan nilai *post-test* dan *pre-test* pada kelas kontrol dari 26 subjek yang diamati terlihat bahwa rata-rata (mean) nilai siswa sebelum diberikan perlakuan adalah 32,53 dan rata-rata nilai siswa sesudah diberikan perlakuan adalah 62,48, secara statistik ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai siswa sebelum dengan sesudah diberikan perlakuan yaitu sebesar 29,95. Pada kedua kelas sama-sama mengalami perubahan. Namun pada kelas eksperimen rata-rata nilai siswa mengalami perubahan yang lebih signifikan dibandingkan dengan rata-rata nilai pada kelas kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kelas kontrol.

Selanjutnya dilakukan uji t independen antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Nilai siswa dengan menggunakan metode *role playing* mempunyai rata-rata nilai sebesar 84,12 sedangkan nilai siswa yang menggunakan metode konvensional mempunyai nilai lebih rendah yakni rata-rata 62,48. Adapun selisih rata-rata hasil *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 21,2. Selisih rata-rata nilai kedua kelas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara hasil pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil uji statistik *independent test* menggunakan program SPSS versi 20.00 diperoleh bahwa hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,919 > 2,010$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada

perbedaan yang signifikan antara nilai siswa dengan menggunakan metode *role playing* dibandingkan dengan nilai siswa menggunakan metode konvensional.

Pengaruh hasil belajar dapat dijadikan indikator tingkat keefektifan penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran. Dari hasil uji efektifitas relative pada analisis data diperoleh $ER = 38,62\%$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* lebih efektif $38,62\%$ dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional. Sedangkan $61,38\%$ dipengaruhi faktor lain seperti keadaan lelah dan capek, kondisi kesehatan yang dijelaskan menurut Rusman (2012: 124).

Dari proses analisis data yang dilakukan oleh peneliti dapat diketahui bahwa terdapat hasil belajar siswa yang signifikan dengan menggunakan metode *role playing*. Penggunaan metode *role playing* sebagai salah satu metode yang tepat dalam proses pembelajaran didasarkan pada kelebihan dari metode *role playing*. Proses pembelajaran yang menarik dengan penggunaan metode *role playing* pada tema cita-citaku mempermudah siswa dan guru selama kegiatan belajar mengajar. Menurut Mukminan (dalam Hidayati, 2004 : 95) dengan penggunaan metode *role playing* siswa dapat menghayati sesuatu kejadian atau hal yang sebenarnya dalam realita hidup, siswa juga dapat memahami apa yang menjadi sebab dari sesuatu serta bagaimana akibatnya sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Pernyataan di atas juga sesuai dengan penelitian-penelitian relevan yang pernah dilakukan sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Kisnawaty (2013) dengan desain penelitian eksperimen menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode *role playing* terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, hal ini dibuktikan dari hasil $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($2,614 > 1,998$). Penelitian yang sejenis juga dilakukan oleh Rahayu (2014), Ariwitari (2014), dan Pane (2013) yang menyatakan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian relevan dan hasil analisis data yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa terbukti ada pengaruh penggunaan metode *role playing*

terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema cita-citaku di SDN Panti 01 Jember semester II tahun pelajaran 2014/2015.



BAB 5. PENUTUP

Pada bab ini diuraikan mengenai (1) Kesimpulan, (2) Saran.

5.1 Kesimpulan

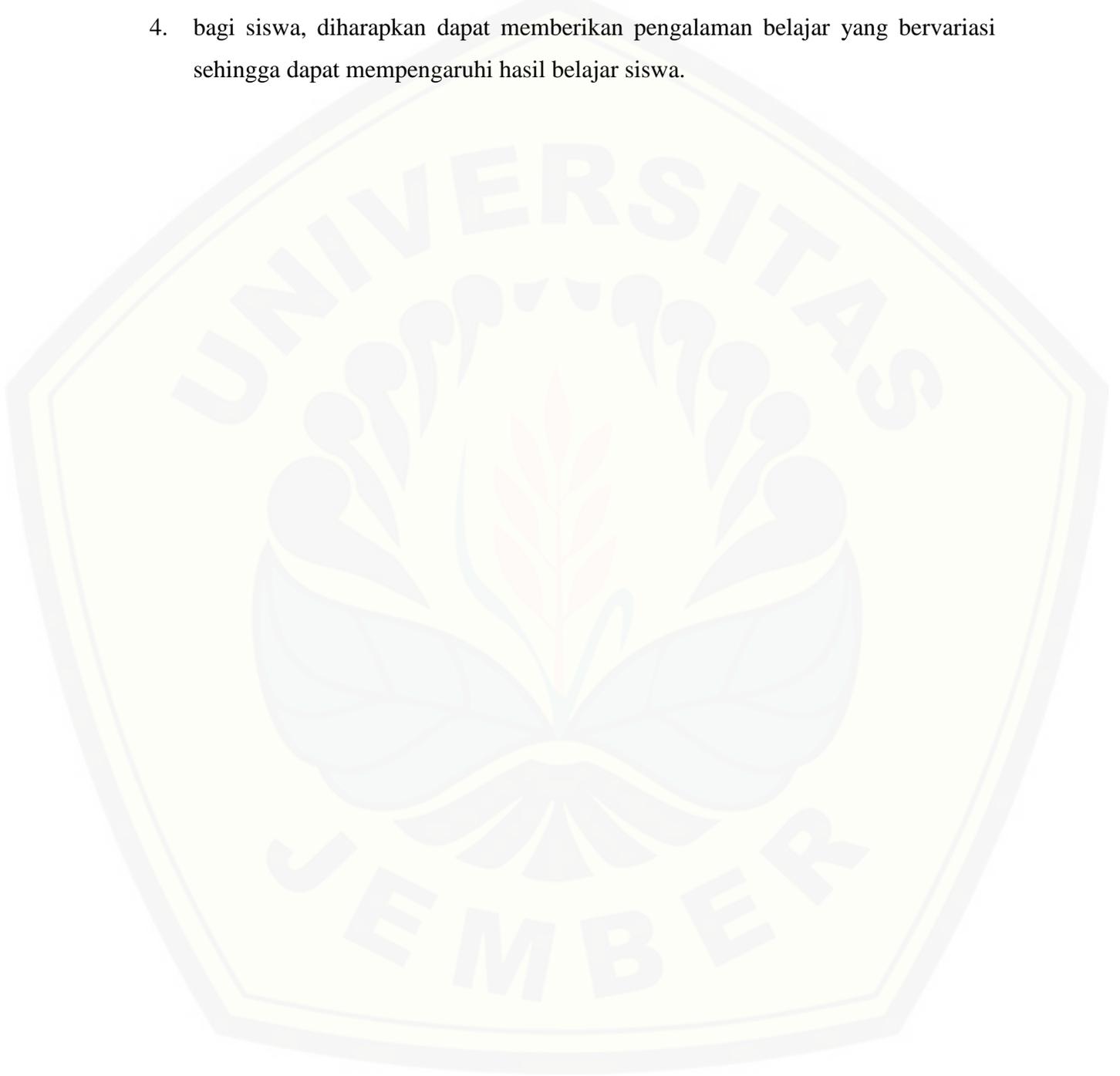
Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab 4, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema cita-citaku di SDN Panti 01 Jember semester II tahun pelajaran 2014/2015. Hal ini dapat dilihat pada hasil penghitungan selisih nilai *post-test* dan *pre-test* kelas eksperimen dan kontrol yang menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 3,919 dan t_{tabel} sebesar 2,010, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,919 > 2,010$ dari $db = 49$ pada taraf signifikansi 5% sehingga dapat dinyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* lebih baik dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional atau dengan kata lain H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil penghitungan keefektifan relatif, diperoleh hasil ER sebesar 38,62% sehingga dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa kelas IVB yang diajar dengan menggunakan metode *role playing* lebih baik 38,62% dibandingkan dengan kelas IVA yang diajar dengan menggunakan metode konvensional atau dengan kata lain H_0 ditolak dan H_a diterima.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang diperoleh, maka diberikan saran sebagai berikut:

1. bagi guru, diharapkan dapat menggunakan metode *role playing* sebagai salah satu metode pembelajaran yang tepat pada kurikulum 2013.
2. bagi sekolah, diharapkan dapat menyarankan guru-guru untuk menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi pendidikan dan materi pelajaran guna meningkatkan mutu para pendidik dan peserta didik.

3. bagi peneliti lain, diharapkan dapat memberikan wawasan dan masukan serta bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya.
4. bagi siswa, diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang bervariasi sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2003). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ariwitari. 2014. *Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pkn Kelas V SD Gugus 1 Tampaksiring*. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Dimiyati dan Mujiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi
- Kemendikbud. 2014. *Cita-citaku (Buku Guru)*. Jakarta : Kemendikbud.
- Kemendikbud. 2014. *Cita-citaku (Buku Siswa)*. Jakarta : Kemendikbud.
- Kemendikbud. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 67 Tahun 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kisnawaty, P. 2013. *Keefektifan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randugunting Kota Tegal* [serial online]. <http://lib.unnes.ac.id/17346/1/1401409126.pdf>. [13 Oktober 2014]
- Masidjo. 2010. *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius
- Masyhud, M. S. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.
- Masyhud, Sulthon. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Mulyasa. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Pane. 2013. *Pengaruh Metode Bermain Peran Dan Konsep Diri Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Di Kota Medan*. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Permendikbud. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia* . Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rahayu, D. 2014. *Penerapan Metode Role Playing Dengan Media Uang Mainan Kejujuran Pada hasil belajar Tematik Integratif Kelas IV SDN 2 Mlati Lor Kudus* [serial online]. <http://library.ikipgrismg.ac.id/docfiles/fulltext/29be6485fd384694.pdf>. [22 Oktober 2014]
- Ruminiati. 2008. *Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Proyek PJJ S1 PGSD Dikti Depdiknas.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Sudjana, N. 1995. *Penilaian Hasil Proses belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia group.
- Wahab, Abdul Aziz. 2007. *Metode dan Model-model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.

LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

Judul penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Sumber Data	Indikator	Metode penelitian	Hipotesis
Pengaruh Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema Cita-citaku di SDN Panti 01 Jember Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015	Adakah pengaruh penggunaan metode <i>Role Playing</i> terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema cita-citaku di SDN Panti 01 Jember semester II tahun pelajaran 2014/2015?	1. Variabel bebas : metode <i>role playing</i>	Responden penelitian adalah siswa kelas IV A dan siswa kelas IV B SDN Panti 01 Jember.	1. Langkah penerapan metode <i>Role Playing</i> : a. menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik b. memilih peran c. menyusun tahap-tahap peran d. menyiapkan pengamat e. tahap pemeranan f. diskusi dan evaluasi pembelajaran g. pemeranan ulang h. diskusi dan	1. Jenis penelitian : penelitian eksperimen dengan pola penelitian <i>Pretest-posttest Control Group Design</i> (Masyhud, 2012: 133) 2. Lokasi Penelitian : SDN Panti 01Jember 3. Metode pengumpulan data : 1. Wawancara 2. Observasi 3. Dokumentasi 4. Tes 4. Analisis Data : Penentuan responden dengan menggunakan uji homogenitas dengan rumus $t_0 = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{MK_d \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$	Ada tidaknya pengaruh penggunaan metode <i>Role Playing</i> terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema cita-citaku di SDN Panti 01 Jember semester II tahun pelajaran 2014/2015

Judul penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Sumber Data	Indikator	Metode penelitian	Hipotesis
				evaluasi pembelajaran tahap dua i. membagi pengalaman dan pengambilan keputusan 2. Variabel terikat : hasil belajar 3. Variabel kontrol : metode konvensional	(Arikunto, 2006 : 325) Keterangan : t_0 = t observasi M_1 = rata-rata nilai kelompok 1 M_2 = rata-rata nilai kelompok 2 MK_d = mean kuadrat dalam JKk = jumlah kuadrat kelompok JKd = jumlah kuadrat dalam dbk = derajat kebebasan kelompok dbd = derajat kebebasan dalam n_1 = jumlah sampel kelompok 1 n_2 = jumlah sampel kelompok 2 Analisis data tentang pengaruh penggunaan metode <i>role playing</i> terhadap hasil	

Judul penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Sumber Data	Indikator	Metode penelitian	Hipotesis
					<p>belajar siswa kelas IV, menggunakan uji t-test dengan rumus</p> $t_{test} = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$ <p>(Arikunto, 2006 : 311)</p> <p>Keterangan:</p> <p>M_x = nilai rata-rata skor kelompok eksperimen</p> <p>M_y = nilai rata-rata skor kelompok kontrol</p> <p>$\sum x^2$ = jumlah kuadrat deviasi skor kelas eksperimen</p> <p>$\sum y^2$ = jumlah kuadrat deviasi skor kelas kontrol</p> <p>N_x = banyaknya sampel pada kelas eksperimen</p> <p>N_y = banyaknya sampel pada kelas kontrol</p>	

LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA**B.1 Pedoman Wawancara**

No.	Data yang diperoleh	Sumber data
1.	Metode pembelajaran yang digunakan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.	Guru kelas IVA dan IVB
2.	Kesulitan yang dihadapi siswa dalam menerima materi pelajaran.	Siswa kelas IVA dan IVB SDN Panti 01 Jember

B.2 Pedoman Observasi

No.	Data yang diperoleh	Sumber data
1.	Kegiatan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode yang biasa digunakan	Siswa kelas IVA dan IVB SDN Panti 01 Jember

B.3 Pedoman Tes

No.	Data yang diperoleh	Sumber data
1.	Nilai <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> siswa tanpa menggunakan metode <i>role playing</i>	Kelas Kontrol
2.	Nilai <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> siswa dengan menggunakan metode <i>role playing</i>	Kelas Eksperimen

B.4 Pedoman Dokumentasi

No.	Data yang diperoleh	Sumber data
1.	Jumlah dan nama siswa	Dokumen
2.	Nilai ulangan harian 1 siswa	Dokumen
2.	RPP pembelajaran	Dokumen
3.	Nilai ulangan akhir semester ganjil	Dokumen

LAMPIRAN C. LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA**C.1 Lembar Wawancara Guru**

No.	Pertanyaan	Jawaban Guru
1.	Metode pembelajaran apa yang biasa bapak/ibu gunakan dalam pembelajaran di kelas IV SDN Panti 01 Jember?	
2.	Kendala apa yang sering bapak/ibu hadapi pada saat menerapkan metode pembelajaran tersebut?	
2.	Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan metode tersebut?	
3.	Selain metode yang Ibu gunakan, pernahkah bapak/ibu menggunakan metode <i>role playing</i> atau bermain peran?	

C.2 Lembar Wawancara Siswa

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Bagaimana pendapatmu tentang cara guru mengajar?	
2.	Pernahkah kamu merasa bosan atau jenuh dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru?	
2.	Kegiatan apa saja yang kamu lakukan selama pembelajaran berlangsung?	

C.1 Lembar Hasil Wawancara Guru

Guru kelas IVA : Holil, S.Pd

No.	Pertanyaan	Jawaban Guru
1.	Metode pembelajaran apa yang biasa bapak/ibu gunakan dalam pembelajaran di kelas IV SDN Panti 01 Jember?	Metode ceramah, pemberian tugas, tanya jawab.
2.	Kendala apa yang sering bapak/ibu hadapi pada saat menerapkan metode pembelajaran tersebut?	Anak-anak tertentu sulit bekerja sama.
2.	Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan metode tersebut?	Hampir 65% siswa memenuhi KKM=70.
3.	Selain metode yang Ibu gunakan, pernahkah bapak/ibu menggunakan metode <i>role playing</i> atau bermain peran?	Belum pernah.

Guru kelas IVB : Rizqa Nurul A, S.Pd

No.	Pertanyaan	Jawaban Guru
1.	Metode pembelajaran apa yang biasa bapak/ibu gunakan dalam pembelajaran di kelas IV SDN Panti 01 Jember?	Metode ceramah, pemberian tugas, dan inquiry.
2.	Kendala apa yang sering bapak/ibu hadapi pada saat menerapkan metode pembelajaran tersebut?	Tidak ada kendala-kendala yang sulit dimengerti oleh anak-anak.
2.	Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan metode tersebut?	Berhasil dengan baik.
3.	Selain metode yang Ibu gunakan, pernahkah bapak/ibu menggunakan metode <i>role playing</i> atau bermain peran?	Belum pernah.

Pewawancara

Ma'rifatul Jannah

NIM 110210204009

C.2 Lembar Hasil Wawancara Siswa**Siswa kelas IVA : Citra Putri**

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Bagaimana pendapatmu tentang cara guru mengajar?	Menyenangkan
2.	Pernahkah kamu merasa bosan atau jenuh dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru?	Sering
2.	Kegiatan apa saja yang kamu lakukan selama pembelajaran berlangsung?	Menulis, membaca, mendengarkan.

Siswa kelas IVB : Ardiansyah E.P

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Bagaimana pendapatmu tentang cara guru mengajar?	Mudah dipahami
2.	Pernahkah kamu merasa bosan atau jenuh dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru?	Kadang-kadang
2.	Kegiatan apa saja yang kamu lakukan selama pembelajaran berlangsung?	Menulis, membaca, mendengarkan.

Pewawancara

Ma'rifatul Jannah

NIM 110210204009

LAMPIRAN D. NILAI ULANGAN HARIAN I**Daftar Nilai Ulangan Harian I Kelas IV Tahun Ajaran 2014-2015****SDN Panti 01 Jember****D.1 KELAS IV-A**

No	Nama Siswa	L/P	Nilai
1.	Ainun Nisa	P	67
2.	Ahmad Davis A	L	70
3.	Alfan Firmansyah	L	56
4.	Amelia Haimata R	P	73
5.	Arif Efendi	L	85
6.	Avrill Amelia P	P	88
7.	Desi Tri Wijayanti	P	45
8.	Dimas Prasetyo	L	60
9.	Elok Fatimatus Z	P	65
10.	Febri Nur Kumala	P	54
11.	Intan Maulidia	P	75
12.	M.Iqbal Habibi	L	75
13.	Moch. Alwi Hasan	L	81
14.	Muhammad Faiz	L	46
15.	Muhammad Yuris	L	66
16.	Novi Dwi Febrianti	P	37
17.	Randy Noval Eka S	L	90
18.	Ratu Diningrat D	P	79
19.	Refangga Cahya S	L	56
20.	Rico Wahyudi	L	71
21.	Riqyanzah Aji W	L	74
22.	Riski Ramadhani	L	80
23.	Riyan Febrianto	L	87
24.	Siti Fadyah Aspha	P	74
25.	Yusuf Efendi	L	73
26.	Citra Putri P	P	73
KKM			70
Jumlah siswa tuntas			16
Jumlah siswa tidak tuntas			10

1. Persentase siswa kelas IVA yang memperoleh nilai ≥ 70 :

$$\begin{aligned} p &= \frac{n}{N} \times 100 \% \\ &= \frac{16}{26} \times 100 \% \\ &= 61,53\% \end{aligned}$$

2. Persentase siswa yang memperoleh nilai < 70 :

$$\begin{aligned} p &= \frac{n}{N} \times 100 \% \\ &= \frac{10}{26} \times 100 \% \\ &= 38,47\% \end{aligned}$$

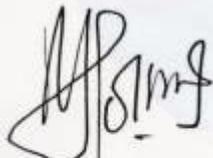
Keterangan

- N = jumlah seluruh siswa
n = jumlah siswa yang tuntas belajar (KKM ≥ 70)
P = persentase ketuntasan hasil belajar

Jember, 18 November 2014

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Hartono, S.Pd

NIP. 196508091987031009

Wali Kelas IVA



Holil, S.Pd

NIP.196901251994031008

D.2 KELAS IV-B

No	Nama Siswa	L/P	Nilai
1.	Abbas Ali Imron	L	63
2.	Adistia F	P	84
3.	Afif Al-Farisy	L	69
4.	Ahmad Habibi	L	71
5.	Ahmad Safiki	L	83
6.	Ahmad Sofyan	L	74
7.	Angelina Putri	P	75
8.	Aprilia Sulistyowati	P	51
9.	Ardiansyah E P	L	74
10.	Arif Ayubi F	L	56
11.	Calista Dwi A	P	76
12.	Deva Dewi	P	80
13.	Dinda Amelia	P	60
14.	Hilmi Aziz H	L	73
15.	Maharani Artha S	P	76
16.	Marisa Nur'aini	P	53
17.	M. Rafi K	L	59
18.	M. Wasil	L	72
19.	Najwa Abidah D	P	56
20.	Najwa Diah A	P	94
21.	Robbi Maulana	L	79
22.	Rico Adi S	L	71
23.	Rossa Aprelia	P	95
24.	Ulfa Dwi L	P	77
25.	Wahyu Habibi	L	53
KKM			70
Jumlah siswa tuntas			16
Jumlah siswa tidak tuntas			9

1. Persentase siswa kelas IVB yang memperoleh nilai ≥ 70 :

$$p = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

$$= \frac{16}{25} \times 100 \%$$

$$= 64\%$$

2. Persentase siswa yang memperoleh nilai <70:

$$\begin{aligned} p &= \frac{n}{N} \times 100\% \\ &= \frac{9}{25} \times 100\% \\ &= 36\% \end{aligned}$$

Keterangan

N = jumlah seluruh siswa

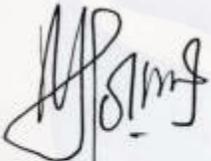
n = jumlah siswa yang tuntas belajar (KKM \geq 70)

P = persentase ketuntasan hasil belajar

Jember, 18 November 2014

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Hartono, S.Pd

NIP. 196508091987031009

Wali Kelas IVB



Rizqa Nurul A, S.Pd

NIGS. 990 170 015

LAMPIRAN E. DATA DOKUMEN RPP

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Panti 01 Jember
Kelas/Semester : IV/2
Tema : 6. Indah nya Negeriku
Sub Tema : 1. Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan
Pembelajaran : 2 (.....)
Waktu : 6 JP

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar

- 3.4 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
- 4.4 Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

Indikator

- 3.4.1 Memahami teks petualangan
- 3.4.2 Menemukan informasi penting dalam teks petualangan
- 4.4.1 Menuliskan pengalaman melalui cerita petualangan

PPKn**Kompetensi Dasar**

- 3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyarakat
- 4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat

Indikator

- 3.2.1 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara
- 3.2.2 Menjelaskan hak dan kewajiban sebagai warga sehubungan dengan pemanfaatan sumber daya alam
- 4.2.1 Menyebutkan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat
- 4.2.2 Menemukan contoh pelaksanaan kewajiban sebagai warga terhadap lingkungan

PJOK**Kompetensi Dasar**

- 3.3 Memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan nonlokomotor untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan cepat dan lari melalui permainan dan atau olahraga tradisional
- 4.3 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor untuk membentuk gerak dasar atletik jalan cepat dan lari yang dilandasi konsep gerak melalui permainan dan atau olahraga tradisional

Indikator

- 3.3.1 Mengenai kombinasi gerak dasar lokomotor jalan cepat dan lari melalui permainan tentang lingkungan hidup
- 3.3.2 Menyebutkan kombinasi gerak dasar lokomotor jalan cepat dan lari melalui permainan tentang lingkungan hidup
- 3.3.3 Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor jalan cepat dan lari melalui permainan tentang lingkungan hidup
- 3.3.4 Menjelaskan kombinasi gerak dasar lokomotor jalan cepat dan lari melalui permainan tentang lingkungan hidup
- 4.3.1 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor jalan cepat dan lari melalui permainan tentang lingkungan hidup

C. Tujuan Pembelajaran:

1. Melalui pengamatan gambar dan teks pengalaman, Peserta didik mampu memahami cerita petualangan dengan cermat.
2. Setelah membaca teks tentang petualangan, Peserta didik mampu menemukan informasi penting dengan penuh rasa ingin tahu.
3. Menggunakan kata-kata sendiri, Peserta didik mampu mengarang cerita petualangan dengan paragraf yang runtut.

4. Setelah membaca teks dan diskusi, Peserta didik mampu memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara dengan benar.
5. Setelah membaca teks dan diskusi, Peserta didik mampu menjelaskan kewajiban sebagai warga sehubungan dengan pemanfaatan sumber daya alam.
6. Melalui teks, Peserta didik mampu menyebutkan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat dengan tepat.
7. Setelah menyaksikan simulasi dan mendengar penjelasan guru, Peserta didik dapat menyebutkan berbagai kombinasi gerak dasar lokomotor dengan tepat.
8. Setelah menyaksikan simulasi dan mendengar penjelasan guru, Peserta didik mampu memahami berbagai kombinasi gerak dasar atletik jalan dan lari dengan tertib.
9. Setelah menyaksikan simulasi dan mendengar penjelasan guru, Peserta didik mampu menjelaskan berbagai kombinasi gerak dasar atletik jalan dan lari dengan tertib.
10. Setelah menyaksikan simulasi dan mendengar penjelasan guru, Peserta didik mampu mempraktikkan kombinasi gerak dasar atletik jalan dan lari melalui permainan "Pemburu dan Badak Jawa" dengan teknik yang benar.

D. Materi Ajar

1. Membaca teks petualangan
2. Menuliskan pengalaman
3. Hak dan kewajiban
4. Lari cepat

E. Pendekatan / strategi /metode

Pendekatan : *scientific*, tanya jawab, diskusi
 Metode :Diskusi dan demonstrasi

F. Media, Alat dan Sumber Belajar

Media dan Alat : Teks petualangan;Gambar macam-macam bunga Anggrek
 Sumber :

Afikri dkk. *Buku Siswa Tema 6 "Indahnya Negeriku". Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
 Afikri dkk. *Buku Guru Tema 6 "Indahnya Negeriku". Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pelajaran dengan menyapa siswa dan menanyakan kabar merea • Guru melakukan appersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran inti 	10 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan • Siswa mendengarkan penjelasan dari guru kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami • Siswa mendengarkan cerita guru tentang semakin berkurangnya tempat tinggal hewan dan tumbuhan sehingga jumlah hewan dan tumbuhan semakin langka dikarenakan pembalakan dan perburuan liar. 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan penjelasan tentang permainan "Pemburu dan Badak Jawa" • Setelah selesai mendengarkan tentang permainan, siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru • Selesai menjawab, guru memberikan penguatan bahwa selain keanekaragaman hewan, Tuhan juga menganugerahkan kepada bangsa Indonesia tumbuhan yang beraneka ragam dengan berbagai keindahannya. Salah satunya adalah keindahan anggrek Indonesia yang terkenal sampai ke mancanegara. • Siswa mengamati gambar dan membaca kisah petualangan tentang Pesona Kecantikan Anggrek Indonesia. • Siswa membuat pertanyaan berdasarkan gambar dan teks. • Siswa saling menukarkan pertanyaan yang mereka buat dan menjawab pertanyaan tersebut sesuai pengalaman dan pengetahuan yang mereka miliki. • Siswa berdiskusi untuk menuliskan informasi penting dari teks yang mereka baca ke dalam bagan yang terdapat di buku siswa. • Secara individu, peserta didik menceritakan kembali secara ringkas, runtut, dan menggunakan kata-kata sendiri teks yang sudah dibaca di buku siswa. • Peserta didik menuliskan keindahan anggrek Indonesia. • Peserta didik menulis cerita petualangan berdasarkan pengalaman sendiri tentang keindahan tumbuhan. • Peserta didik membaca teks tentang Anggrek Indonesia pada buku siswa. • Peserta didik menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku siswa • Peserta didik bersama dengan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini. 	155Menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menuliskan refleksi dari kegiatan hari itu. <ul style="list-style-type: none"> ○ Sebutkan 3 hal yang kamu pelajari hari ini? ○ Hal apa yang menurutmu menarik dari kegiatan hari ini? ○ Apa manfaat yang kamu peroleh dari pelajaran hari 	10 Menit

	<p>ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Nilai-nilai luhur apa yang kamu peajari? ○ Hal apa lagi yang ingin kamu ketahui lebih lanjut? ○ Apa langkah-langkah yang akan kamu lakukan untuk mengetahuinya? <ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik mendapat tugas (ada di buku siswa) yang akan dikerjakan di rumah, yaitu membacakan cerita petualangan yang telah ditulis kepada orangtua dan meminta komentar dari orangtua. 	
--	--	--

H. Penilaian

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap: Disiplin dan percaya diri
- b. Penilaian Pengetahuan: Tulis
- c. Unjuk kerja: Menulis cerita dan presentasi diskusi

2. Bentuk Instrumen Penilaian

a. Rubrik Penilaian Untuk Pjok

No	Nama Siswa	Kriteria		
		(3)	(2)	(1)
1				
2				
3				

Indikator penilaian:

	Kriteria	Skor
Bagus sekali	Kaki melangkah lebar dan secepat mungkin Lengan diayunkan secara bergantian dan konsisten Sikap posisi badan agak condong ke depan	3
Cukup bagus	Jika siswa mampu melakukan dua kriteria dengan benar	2
Beriatih lagi	Jika siswa mampu melakukan satu kriteria dengan benar	1

Catatan :

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Total skor}}{6} \times 10 = 10$$

b. Rubrik Diskusi

No	Nama Siswa	Kriteria			Total Skor
		(A) Mendengarkan	(B) Komunikasi non-verbai (kontak mata, bahasa tubuh, postur, ekspresi,	(C) Partisipasi (menyampaikan ide, perasaan,	

			wajah, suara)	pikiran) (menyampaikan ide, perasaan, pikiran)	
1					
2					
3					

Indikator penilaian:

Indikator penilaian:		Kriteria	Skor
A			
Bagus sekali	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara.		2
Cukup bagus	Mendengarkan teman yang berbicara namun sesekali masih perlu diingatkan.		1,5
Berlatih lagi	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara.		1
B			
Bagus sekali	Merespon dan menerapkan komunikasi nonverbal dengan tepat.		3
Cukup bagus	Merespon dengan tepat terhadap komunikasi nonverbal yang ditunjukkan teman.		2
Berlatih lagi	Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi nonverbal yang ditunjukkan teman.		1
C			
Bagus sekali	Isi pembicaraan menginspirasi teman. Selalu mendukung dan memimpin lainnya saat diskusi.		3
Cukup bagus	Berbicara dan menerangkan secara rinci, merespon sesuai dengan topik.		2
Berlatih lagi	Jarang berbicara selama proses diskusi berlangsung.		1

Catatan :

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor maksimal (16,5)}} \times 10 - 10$$

c. Rubrik Mengarang Cerita Ieks Petualangan

No	Nama Siswa	Kriteria				Total Skor
		(A) Struktur cerita	(B) Latar belakang	(C) Tokoh cerita	(D) Keruntutan	
1						

2						
3						

indikator penilaian:

Kriteria		Skor
A		
Bagus sekali	Memuat awal, pertengahan, dan akhir cerita yang ditulis dengan lengkap	3
Cukup bagus	Memuat awal, pertengahan, dan akhir cerita, namun kurang lengkap	2
Berlatih lagi	Cerita tidak memuat salah satu aspek (awal, pertengahan, atau akhir)	1
B		
Bagus sekali	Memuat latar (<i>setting</i>) dalam cerita yang ditulis secara detail	3
Cukup bagus	Memuat latar (<i>setting</i>) cerita, namun kurang detail	2
Berlatih lagi	Tidak memuat latar (<i>setting</i>) dalam cerita	1
C		
Bagus sekali	Memuat nama tokoh dengan lengkap	3
Cukup bagus	Memuat nama tokoh, namun kurang lengkap	2
Berlatih lagi	Tidak memuat tokoh cerita	1
D		
Bagus sekali	Seluruh kalimat runtut	3
Cukup bagus	Terdapat 1-2 kalimat yang tidak runtut	2
Berlatih lagi	Terdapat 3 atau lebih kalimat yang tidak runtut	1

Catatan :

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor maksimal (24)}} \times 10 = 10$$

D. Daftar Periksa PPKn

No.	Kriteria	Ya	Tidak
1	Siswa mampu menuliskan kaitan antara hak dan kewajiban dengan keanggotaan anggrek		
2	Siswa mampu menuliskan kewajiban yang harus dilaksanakan oleh warga untuk melestarikan anggrek		
3	Siswa mampu menyimpulkan teks dengan bahasa yang baku dan runtut		

$$\text{Nilai} : (\text{Skor} : \text{Skor maksimal}) \times 100$$

f. Penilaian sikap (disiplin).

No	Nama Siswa	Disiplin				Percaya diri			
		BT	MT	MB	MBd	BT	MT	MB	MBd

Keterangan:
BT = Belum Terlihat
MT = Mulai Terlihat
MB = Mulai Berkembang
MBD = Membudaya

Mengetahui,
Kepala SD Negeri Panti 01 Jember

HARTONO, S.Pd
NIP. 19650209 198703 1 009

Panti,
Guru Kelas IV B

RIZQA NURUL AINI, S.Pd



LAMPIRAN F. Nilai Ulangan Akhir Semester Ganjil**Daftar Nilai Ulangan Akhir Semester 1 Kelas IV Tahun Ajaran 2014-2015****SDN Panti 01 Jember****F.1 Kelas IV-A**

No	Nama Siswa	L/P	Nilai
1.	Ainun Nisa	P	80
2.	Ahmad Davis A	L	67
3.	Alfan Firmansyah	L	74
4.	Amelia Haimata R	P	76
5.	Arif Efendi	L	68
6.	Avrill Amelia P	P	72
7.	Desi Tri Wijayanti	P	75
8.	Dimas Prasetyo	L	69
9.	Elok Fatimatus Z	P	82
10.	Febri Nur Kumala	P	67
11.	Intan Maulidia	P	77
12.	M.Iqbal Habibi	L	75
13.	Moch. Alwi Hasan	L	80
14.	Muhammad Faiz	L	70
15.	Muhammad Yuris	L	90
16.	Novi Dwi Febrianti	P	71
17.	Randy Noval Eka S	L	73
18.	Ratu Diningrat D	P	81
19.	Refangga Cahya S	L	82
20.	Rico Wahyudi	L	70
21.	Riqyanzah Aji W	L	84
22.	Riski Ramadhani	L	83
23.	Riyan Febrianto	L	61
24.	Siti Fadyah Aspha	P	86
25.	Yusuf Efendi	L	74
26.	Citra Putri P	P	80
KKM			70
Jumlah siswa yang memenuhi KKM			21
Jumlah siswa yang tidak memenuhi KKM			5

1. Persentase siswa kelas IVA yang memperoleh nilai ≥ 70 :

$$\begin{aligned} p &= \frac{n}{N} \times 100 \% \\ &= \frac{21}{26} \times 100 \% \\ &= 80,77\% \end{aligned}$$

2. Persentase siswa yang memperoleh nilai < 70 :

$$\begin{aligned} p &= \frac{n}{N} \times 100 \% \\ &= \frac{5}{26} \times 100 \% \\ &= 19,23\% \end{aligned}$$

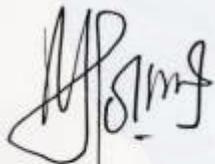
Keterangan

- N = jumlah seluruh siswa
n = jumlah siswa yang tuntas belajar (KKM ≥ 70)
P = persentase ketuntasan hasil belajar

Jember, 7 Maret 2015

Mengetahui,

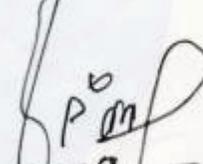
Kepala Sekolah



Hartono, S.Pd

NIP. 196508091987031009

Wali Kelas IVA



Holil, S.Pd

NIP.196901251994031008

F.2 KELAS IV-B

No	Nama Siswa	L/P	Nilai
1.	Abbas Ali Imron	L	80
2.	Adistia F	P	81
3.	Afif Al-Farisy	L	84
4.	Ahmad Habibi	L	80
5.	Ahmad Safiki	L	76
6.	Ahmad Sofyan	L	69
7.	Angelina Putri	P	82
8.	Aprilia Sulistyowati	P	67
9.	Ardiansyah E P	L	80
10.	Arif Ayubi F	L	74
11.	Calista Dwi A	P	80
12.	Deva Dewi	P	75
13.	Dinda Amelia	P	63
14.	Hilmi Aziz H	L	72
15.	Maharani Artha S	P	83
16.	Marisa Nur'aini	P	78
17.	M. Rafi K	L	81
18.	M. Wasil	L	73
19.	Najwa Abidah D	P	69
20.	Najwa Diah A	P	84
21.	Robbi Maulana	L	81
22.	Rico Adi S	L	91
23.	Rossa Aprelia	P	82
24.	Ulfa Dwi L	P	75
25.	Wahyu Habibi	L	80
KKM			70
Jumlah siswa yang memenuhi KKM			21
Jumlah siswa yang tidak memenuhi KKM			4

1. Persentase siswa kelas IVA yang memperoleh nilai ≥ 70 :

$$p = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{21}{25} \times 100 \%$$
$$= 84\%$$

2. Persentase siswa yang memperoleh nilai <70:

$$p = \frac{n}{N} \times 100 \%$$
$$= \frac{4}{25} \times 100 \%$$
$$= 16\%$$

Keterangan

N = jumlah seluruh siswa

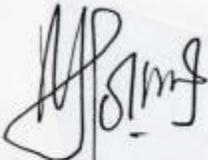
n = jumlah siswa yang tuntas belajar (KKM \geq 70)

P = persentase ketuntasan hasil belajar

Jember, 7 Maret 2015

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Hartono, S.Pd

NIP. 196508091987031009

Wali Kelas IVB



Rizqa Nurul A, S.Pd

NIGS. 990 170 015

LAMPIRAN G. SILABUS

SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN Panti 01 Jember

Tema : Cita-citaku

Sub Tema : Giat Berusaha Meraih Cita-cita

Kelas / Semester : IV / 2

Kompetensi Inti :

KI 1 : Menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan guru.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan

yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Alat dan Sumber Belajar
BAHASA INDONESIA	<p>3.4 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <p>4.4 Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab dan membuat pertanyaan tentang teks cerita petualangan • Bermain peran tentang teks cerita petualangan dengan menggunakan kosakata baku 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks bacaan tentang Lani yang bercita-cita ingin menjadi seorang astronaut • Menjawab beberapa pertanyaan secara Individu • Menuliskan pertanyaan tentang hal-hal lain yang ingin ia ketahui lebih lanjut. Siswa menukarkan pertanyaannya dengan pertanyaan temannya. Mereka dapat saling menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian hasil 2. Penilaian proses melalui lembar observasi 	4X Perte-muan	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Tema 7 Cita-citaku • Gambar-gambar tentang astronout • Teks drama

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Alat dan Sumber Belajar
IPS	<p>mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <p>3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi</p> <p>4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat daftar cita-cita dan usaha yang perlu diraih untuk mencapai cita-cita • Menceritakan interaksi yang dilakukannya dengan lingkungan sosial yang berkaitan dengan cita-citanya 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari tahu tentang cita-cita beberapa teman di kelas, paling sedikit 5 siswa. Ia akan bertindak sebagai wartawan yang akan mewawancarai teman-temannya • Membuat pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan kepada temannya dalam wawancara tersebut • Mencatat informasi yang ia dapatkan dalam tabel yang 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Alat dan Sumber Belajar
			<p>tersedia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjawab beberapa pertanyaan yang terkait dengan kegiatan wawancara tadi • Mencoba mempraktikkan sebuah drama tentang isi bacaan tadi dengan seorang temannya • Siswa diharapkan dapat membuat naskah dramanya terlebih dahulu dengan menggunakan kata-kata sendiri. Hal ini untuk meningkatkan kreativitasnya • Beberapa pasangan lain untuk melihatnya bermain peran bersama 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Alat dan Sumber Belajar
PPKn	<p>3.3 Memahami manfaat keberagaman karakteristik individu di rumah, sekolah dan masyarakat</p> <p>4.3 Bekerja sama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan manfaat keberagaman sifat individu di sekolah • Menunjukkan kerja sama dengan teman dalam kegiatan bermain peran 	<p>pasangannya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan refleksi tentang penampilannya bermain peran tadi dengan menuliskan pendapatnya serta hal-hal apa saja yang masih perlu diperbaiki • Menganalisis karakter tiap individu di dalam kelasnya dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan yang ada di buku siswa. • Menuliskan manfaat dari keberagaman sifat diri mereka, minimal sebanyak 2 • Mengetahui bahwa sikap bekerja sama adalah sikap yang sangat penting dalam usahanya 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Alat dan Sumber Belajar
			<p>untuk meraih cita-citanya. Tanpa kerja sama, kita tidak akan mencapai hasil yang maksimal.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan paling sedikit 3 cita-cita atau pekerjaan yang mengharuskan-nya untuk bekerja sama dengan orang lain. • Guru menyimpulkan hasil belajar bahwa sikap bekerja sama adalah sikap yang sangat penting dalam usahanya untuk meraih cita-citanya. Tanpa kerja sama, kita tidak akan mencapai hasil yang maksimal. • Menentukan figur tertentu (sikap bekerja sama) yang akan diperankan 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Alat dan Sumber Belajar
----------------	------------------	-----------	-----------------------	-----------	---------------	-------------------------

- Mengidenti-fikasi kebiasaan, cara bicara, dan tingkah laku figur yang telah ditentukan
- Memerankan figur sesuai dengan kebiasaan, cara bicara, dan tingkah lakunya
- Mengomentari pemeranan yang dilakukan teman (*mengkomunikasi-kan*)

LAMPIRAN H. RPP KELAS KONTROL**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan	: SDN Panti 01 Jember
Tema 7	: Cita-citaku
Subtema	: Giat Berusaha Meraih Cita-cita
Kelas / semester	: IV/ 1 (dua)
Alokasi Waktu	: 6 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator**➤ BAHASA INDONESIA**

- 3.4 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
- 4.4 Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

Indikator

- Menjawab dan membuat pertanyaan tentang teks cerita petualangan
- Bermain peran tentang teks cerita petualangan dengan menggunakan kosakata baku

➤ IPS

- 3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi
- 4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

Indikator

- Membuat daftar cita-cita dan usaha yang perlu diraih untuk mencapai cita-cita
- Menceritakan interaksi yang dilakukannya dengan lingkungan sosial yang berkaitan dengan cita-citanya

➤ PPKn

- 3.3 Memahami manfaat keberagaman karakteristik individu di rumah, sekolah dan masyarakat
- 4.3 Bekerja sama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat

Indikator

- Menyebutkan manfaat keberagaman sifat individu di sekolah
- Menunjukkan kerja sama dengan teman dalam kegiatan bermain peran

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca teks, siswa mampu menjawab pertanyaan dan membuat pertanyaan lain tentang teks cerita petualangan dengan benar.

2. Dengan bekerja sama, siswa mampu bermain peran tentang teks cerita petualangan dengan menggunakan kosakata baku dengan benar.
3. Dengan melakukan wawancara, siswa mampu membuat daftar cita-cita dan usaha yang perlu diraih untuk mencapainya dengan benar.
4. Siswa mampu menceritakan interaksi yang dilakukannya dengan lingkungan sosial dengan kegiatan bermain peran dan mewawancarai teman-temannya tentang cita-cita dengan benar.
5. Siswa mampu menyebutkan manfaat keberagaman sifat individu di sekolah dengan benar.
6. Siswa mampu menunjukkan sikap bekerja sama dengan teman dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

1. Meraih cita-cita
2. Kerja sama

E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

- a. Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, eksperimen, mengolah informasi, dan mengkomunikasikan)
- b. Metode : Metode konvensional

F. Alat/Bahan/Sumber Belajar

1. Kurikulum 2013
2. Buku Kelas IV (Buku Guru dan Siswa)
3. Gambar astronaut

G. Langkah – Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka. 2. Guru mengkondisikan siswa agar siap belajar. 3. Guru mengajak siswa berdoa sebelum memulai pelajaran. 4. Guru melakukan apersepsi 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang usaha untuk meraih cita-cita. 	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca teks bacaan tentang Lani yang bercita-cita ingin menjadi seorang astronaut. 2. Siswa mencari tahu tentang cita-cita beberapa teman di kelas, paling sedikit 5 siswa. Ia akan bertindak sebagai wartawan yang akan mewawancarai teman-temannya. 3. Siswa membuat pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan kepada temannya dalam wawancara tersebut 4. Siswa menjawab beberapa pertanyaan yang terkait dengan kegiatan wawancara tadi. 5. Siswa menganalisis karakter tiap individu di dalam kelasnya dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan yang ada di buku siswa. 6. Siswa menuliskan manfaat dari keberagaman sifat diri mereka, minimal sebanyak 2. 7. Siswa mengetahui bahwa sikap bekerja sama adalah sikap yang sangat penting dalam usahanya untuk meraih cita-citanya. Tanpa kerja sama, kita tidak akan mencapai hasil yang maksimal. 	190 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	8. Siswa menyebutkan paling sedikit 3 cita-cita atau pekerjaan yang mengharuskannya untuk bekerja sama dengan orang lain. 9. Siswa menuliskan contoh kerja sama yang dilakukan dalam cita-cita atau pekerjaan tersebut nantinya. Siswa menuliskannya di dalam bagan yang tersedia.	
Penutup	1. Guru dan siswa membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar selama sehari. 2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi). 3. Melakukan penilaian hasil belajar. 4. Guru menutup pelajaran dengan mengajak siswa berdoa.	10 menit

H. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian

- Penilaian Sikap : percaya diri, bekerja sama, giat berusaha.
- Penilaian Pengetahuan : Bahasa Indonesia, IPS, PPKn
- Penilaian Keterampilan : -

2. Bentuk Instrumen Penilaian

- Lembar penilaian sikap

No	Sikap	Belum terlihat	Mulai terlihat	Mulai berkembang	Membudidaya	Ket
1	Percaya diri					
2	Bekerja sama					
3	Giat berusaha					

b. Lembar penilaian pengetahuan

Lembar periksa teks bacaan (Bahasa Indonesia)

No	Kriteria	Ya	Tidak
1	Siswa mampu menjawab 5 pertanyaan tentang teks bacaan.		
2	Siswa mampu membuat minimal 3 pertanyaan tentang teks bacaan.		

Lembar periksa kegiatan membuat daftar cita-cita (IPS)

No	Kriteria	Ya	Tidak
1	Siswa mampu membuat minimal 3 pertanyaan untuk tugas wawancara.		
2	Siswa mampu mengisi tabel dengan benar.		

Lembar periksa tentang sikap bekerja sama (PPKn)

No	Kriteria	Ya	Tidak
1	Siswa mampu menuliskan minimal 2 manfaat dari keberagaman sifat diri yang dimilikinya dan teman-temannya.		
2	Siswa mampu menuliskan dalam bagan paling sedikit 3 cita-cita atau pekerjaan yang mengharuskan kita untuk bekerja sama dengan orang lain.		

Catatan : centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria

Jember, 14 Maret 2015
Peneliti

Ma'rifatul Jannah
NIM. 110210204009

LAMPIRAN I. RPP KELAS EKSPERIMEN**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan	: SDN Panti 01 Jember
Tema 7	: Cita-citaku
Subtema	: Giat Berusaha Meraih Cita-cita
Kelas / semester	: IV/ 1 (dua)
Alokasi Waktu	: 6 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator**➤ BAHASA INDONESIA**

- 3.4 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
- 4.4 Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

Indikator

- Menjawab dan membuat pertanyaan tentang teks cerita petualangan
- Bermain peran tentang teks cerita petualangan dengan menggunakan kosakata baku

➤ IPS

- 3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi
- 4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

Indikator

- Membuat daftar cita-cita dan usaha yang perlu diraih untuk mencapai cita-cita
- Menceritakan interaksi yang dilakukannya dengan lingkungan sosial yang berkaitan dengan cita-citanya

➤ PPKn

- 3.3 Memahami manfaat keberagaman karakteristik individu di rumah, sekolah dan masyarakat
- 4.3 Bekerja sama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat

Indikator

- Menyebutkan manfaat keberagaman sifat individu di sekolah
- Menunjukkan kerja sama dengan teman dalam kegiatan bermain peran

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca teks, siswa mampu menjawab pertanyaan dan membuat pertanyaan lain tentang teks cerita petualangan dengan benar.

2. Dengan bekerja sama, siswa mampu bermain peran tentang teks cerita petualangan dengan menggunakan kosakata baku dengan benar.
3. Dengan melakukan wawancara, siswa mampu membuat daftar cita-cita dan usaha yang perlu diraih untuk mencapainya dengan benar.
4. Dengan kegiatan bermain peran, siswa mampu menceritakan interaksi yang dilakukannya dengan lingkungan sosial dengan kegiatan bermain peran dan mewawancarai teman-temannya tentang cita-cita dengan benar.
5. Dengan kegiatan bermain peran, siswa mampu menyebutkan manfaat keberagaman sifat individu di sekolah dengan benar.
6. Dengan kegiatan bermain peran, siswa mampu menunjukkan sikap bekerja sama dengan teman dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

1. Meraih cita-cita
2. Kerja sama

E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

- a. Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, eksperimen, mengolah informasi, dan mengkomunikasikan)
- b. Metode : Metode *role playing*, tanya jawab, ceramah, diskusi.

F. Alat/Bahan/Sumber Belajar

1. Kurikulum 2013
2. Buku Kelas IV (Buku Guru dan Siswa)
3. Gambar astronaut

G. Langkah – Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka. 2. Guru mengkondisikan siswa agar siap belajar. 3. Guru mengajak siswa berdoa sebelum memulai pelajaran. 4. Guru mengecek kehadiran siswa. 5. Guru memotivasi siswa dengan mengajak siswa melaksanakan “ tepuk semangat ” 6. Guru melakukan apersepsi. 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang usaha untuk mewujudkan cita-cita. 	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca teks bacaan tentang Lani yang bercita-cita ingin menjadi seorang astronaut. 2. Siswa mencari tahu tentang cita-cita beberapa teman di kelas, paling sedikit 5 siswa. 3. Guru menjelaskan untuk meraih cita-cita dibutuhkan suatu usaha dan kerjasama. 4. Siswa menyebutkan paling sedikit 3 cita-cita atau pekerjaan yang mengharuskannya untuk bekerja sama dengan orang lain. 5. Siswa mengetahui bahwa dalam meraih cita-cita dibutuhkan suatu usaha untuk mewujudkannya dan manfaat kerja sama. (menghangatkan suasana) 6. Membagikan teks dialog bermain peran kepada masing-masing kelompok dan memberikan waktu kepada siswa untuk mempelajari teks drama. 7. Memberikan pengarahan pada siswa peraturan dalam bermain peran. (menyusun 	190 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>tahap peran)</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Mempersiapkan penonton dengan memberitahu bahwa kelompok yang tidak bermain peran akan mendapat tugas sebagai pengamat. (menyiapkan pengamat) 9. Kelompok 1 melakukan drama bermain peran. (tahap pemeranan) 10. Menentukan satu kelompok berikutnya yaitu kelompok 2 sebagai pengamat dengan mengisi lembar kerja kelompok. 11. Membimbing siswa yang bermain peran dan siswa yang melakukan pengamatan sambil melakukan penilaian. 12. Mengevaluasi bermain peran dengan meminta 1 kelompok berikutnya untuk melakukan <i>role playing</i>. (mengevaluasi pemeranan) 13. Kelompok 2, 3, 4 dengan sistem yang sama melakukan permainan ulang dengan dialog yang berbeda. (pemeranan ulang) 14. Siswa mengumpulkan lembar kerja kelompok. 15. Siswa bersama guru melakukan tanya jawab tentang permasalahan dalam bermain peran yang dilakukan oleh setiap kelompok. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar selama sehari. 2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi). 3. Melakukan penilaian hasil belajar. 4. Guru menutup pelajaran dengan mengajak siswa berdoa. 	10 menit

H. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian

- Penilaian Sikap : percaya diri, bekerja sama, giat berusaha.
- Penilaian Pengetahuan : Bahasa Indonesia, IPS, PPKn
- Penilaian Keterampilan : -

2. Bentuk Instrumen Penilaian

- Lembar penilaian sikap

No	Sikap	Belum terlihat	Mulai terlihat	Mulai berkembang	Membudidaya	Ket
1	Percaya diri					
2	Bekerja sama					
3	Giat berusaha					

- Lembar penilaian pengetahuan

Lembar periksa teks bacaan (Bahasa Indonesia)

No	Kriteria	Ya	Tidak
1	Siswa mampu menjawab 5 pertanyaan tentang teks bacaan.		
2	Siswa mampu membuat minimal 3 pertanyaan tentang teks bacaan.		

Lembar periksa kegiatan membuat daftar cita-cita (IPS)

No	Kriteria	Ya	Tidak
1	Siswa mampu membuat minimal 3 pertanyaan untuk tugas wawancara.		
2	Siswa mampu mengisi tabel dengan benar.		

Lembar periksa tentang sikap bekerja sama (PPKn)

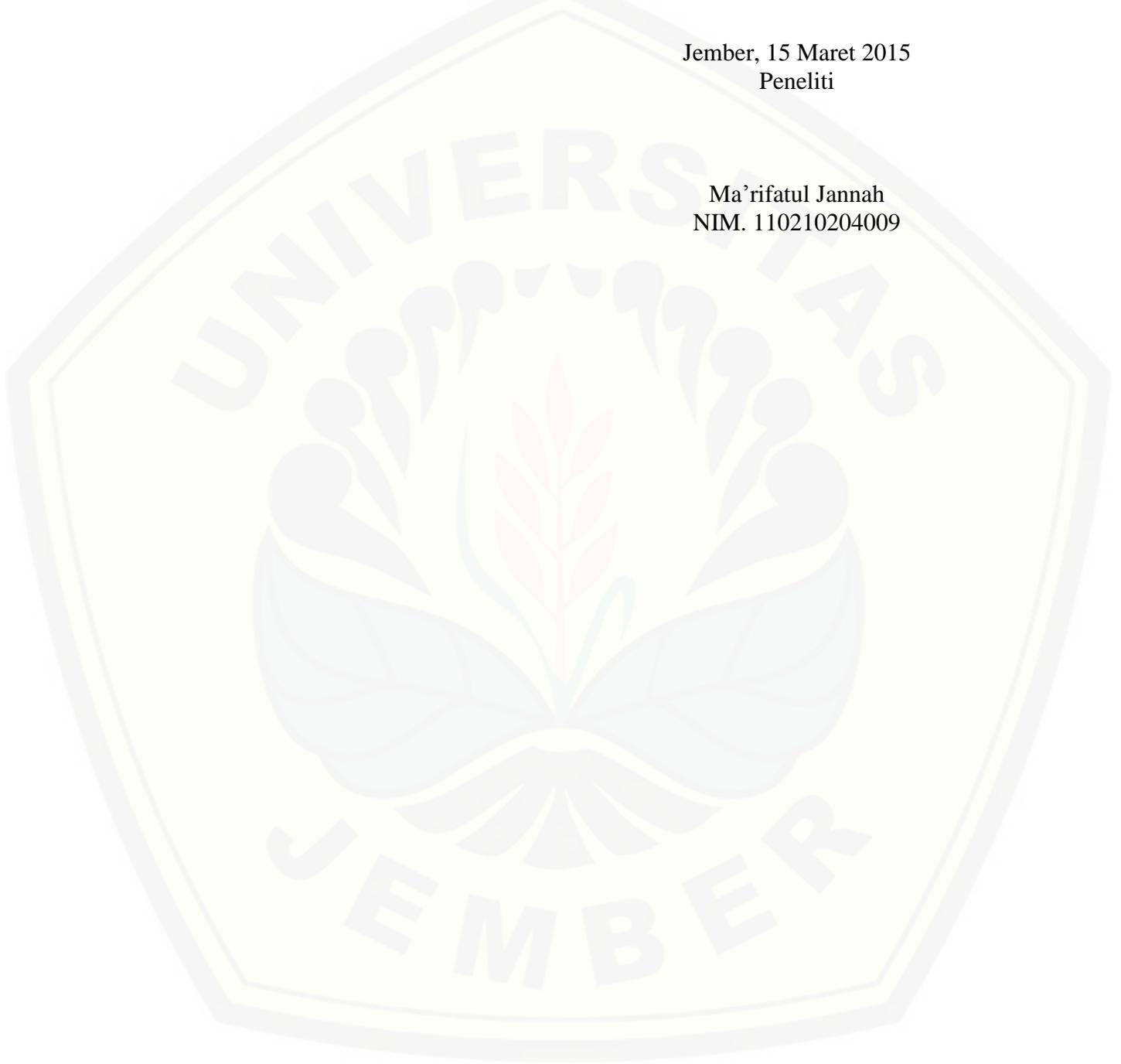
No	Kriteria	Ya	Tidak
1	Siswa mampu menuliskan minimal 2 manfaat dari keberagaman sifat diri yang dimilikinya dan teman-temannya.		
2	Siswa mampu menuliskan dalam bagan paling sedikit 3 cita-cita atau pekerjaan yang mengharuskan kita untuk		

No	Kriteria	Ya	Tidak
	bekerja sama dengan orang lain.		

Catatan : centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria

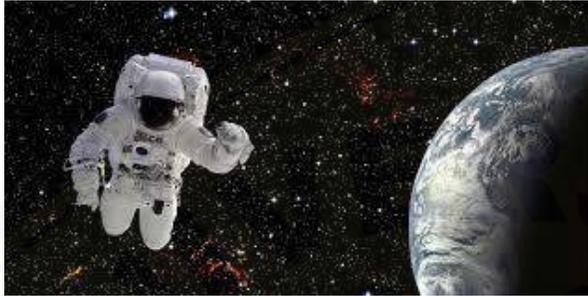
Jember, 15 Maret 2015
Peneliti

Ma'rifatul Jannah
NIM. 110210204009



LAMPIRAN J. MATERI

A. GAMBAR ASTRONOUT



Astronot adalah sebutan bagi orang yang telah menjalani latihan dalam program penerbangan antariksa manusia untuk memimpin, menerbangkan pesawat, atau menjadi awak pesawat antariksa.

B. PENGERTIAN CITA-CITA

Cita-cita adalah keinginan, harapan, atau tujuan yang selalu ada dalam pikiran. Tidak ada orang hidup. tanpa cita-cita. Cita-cita itu perasaan hati yang merupakan suatu keinginan yang ada dalam hati yaitu sesuatu yang ingin dicapai oleh manusia melalui usaha. Sesuatu bisa disebut dengan cita-cita apabila telah terjadi usaha untuk mewujudkan. Cita-cita bisa di capai jika ada kemauan keras dari hidup kita, sedari kecil kita sudah di tanya oleh orang tua kita , ingin jadi apa ketika besar nanti, apa cita-cita kamu di masa depan, Orangtua mana yang tidak bangga melihat anaknya bahagia karena sukses menggapai cita-cita yang diinginkannya. Jadi

gapailah cita-citamu setinggi langit, di sertai dengan usaha,kemauan keras dan doa yang memohon untuk dikabulkan cita-cita kita

C. MACAM-MACAM CITA-CITA

Dalam kehidupan sehari-hari di dunia ini anak-anak memiliki keinginan masing-masing. Demikian pula halnya dalam urusan cita-cita, anak yang satu bisa memiliki cita-cita yang berbeda dengan anak yang lainnya.

1. Dokter adalah seorang tenaga kesehatan (dokter) yang menjadi tempat kontak pertama pasien dengan dokternya untuk menyelesaikan semua masalah kesehatan yang dihadapi tanpa memandang jenis penyakit,, golongan usia, dan jenis kelamin. Tugas seorang dokter adalah meliputi hal-hal sebagai berikut:
 - a. Melakukan pemeriksaan pada pasien untuk mendiagnosa penyakit pasien secara cepat dan memberikan terapi secara cepat dan tepat.
 - b. Memberikan terapi untuk kesembuhan penyakit pasien.
 - c. Memberikan pelayanan kedokteran secara aktif kepada pasien pada saat sehat dan sakit.
2. Polisi adalah suatu pranata umum sipil yang mengatur tata tertib dan hukum. Tugas pokok Kepolisian Negara Republik Indonesia adalah:
 - a. Memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat;
 - b. Menegakan hukum, dan
 - c. Memberikan perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat.
3. Tentara adalah angkatan berenjata. Tugas pokok tentara adalah menegakkan kedaulatan negara, mempertahankan keutuhan wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.
4. Pilot adalah sebutan untuk orang yang mengemudikan pesawat terbang. Dalam tugasnya di dalam pesawat, pilot dibantu oleh seorang ko-pilot. Pilot dan ko-pilot bertugas mengemudikan pesawat sementara pramugari dan pramugara bertugas untuk memastikan keselamatan, keamanan dan kenyamanan penumpang dalam penerbangan.

5. Presiden adalah kepala negara sekaligus kepala pemerintahan tertinggi dibawah MPR, yang dalam melakukan kewajibannya dibantu oleh satu wakil Presiden. Presiden bertugas mengatur peraturan pemerintah.
6. Guru dalam bahasa jawa adalah menunjuk pada seorang yang harus *digugu dan ditiru* oleh semua murid dan bahkan masyarakat. Harus *digugu* artinya segala sesuatu yang disampaikan olehnya senantiasa dipercaya dan diyakini sebagai kebenaran oleh semua murid. Sedangkan *ditiru* artinya seorang guru harus menjadi suri teladan (*panutan*) bagi semua murid. Tugas guru sebagai pembimbing dan pendidik.
7. Astronot adalah sebutan bagi orang yang telah menjalani latihan dalam program penerbangan antariksa manusia untuk memimpin, menerbangkan pesawat, atau menjadi awak pesawat antariksa.
8. Bupati adalah kepala daerah dari suatu kabupaten, yang bertugas mengatur pemerintahan kabupaten.
9. Seorang perawat adalah sebagai tenaga kesehatan yang memberikan pelayanan kesehatan kepada masyarakat umum. Dalam menghadapi pasien, seorang perawat harus mempunyai etika, karena yang dihadapi perawat adalah juga manusia. Perawat harus bertindak sopan, murah senyum dan menjaga perasaan pasien. Ini harus dilakukan karena perawat adalah membantu proses penyembuhan pasien bukan memperburuk keadaan. Wartawan adalah orang yang secara teratur menuliskan berita dan tulisannya dikirimkan atau dimuat dimedia massa secara teratur.

D. USAHA UNTUK MERAHAI CITA-CITA

Mempertahankan semangat untuk dapat meraih cita-cita itu memang tidak mudah. Namun, akan selalu ada jalan bagi yang mau berusaha keras dan tidak menyerah. Ada beberapa cara yang bisa dilakukan guna meraih cita-cita :

1. Jangan menunda-nunda

Setiap kali ada kesempatan, maka harus bisa memanfaatkan kesempatan itu sebaik mungkin. Sebab tidak semua orang bisa mendapatkan kesempatan itu.

2. Harus percaya diri

Jangan pernah merasa malu dengan kemampuan yang dimiliki. Harus percaya terhadap kemampuan diri sendiri.

3. Belajar dengan giat

Sebagai pelajar tentu kita harus giat belajar agar-agar cita-cita kita semua terkabul

4. Mau bekerja sama

Bekerja sama merupakan kunci keberhasilan untuk mencapai sebuah cita-cita besar. Sejarah telah memberikan bukti yang cukup bagi kita bahwa bekerja sama dan saling tolong menolong telah memberikan hasil yang luar biasa bagi manusia.

5. Bersabar dan tetap tekun

Jalan untuk meraih kesuksesan tidak bisa di dapatkan dengan cara yang mudah. Akan membutuhkan yang namanya perjuangan serta tekad yang kuat untuk meraih hal itu. Oleh sebab itu, harus bersabar serta tetap tekun dalam mencoba.

6. Berdoa

Apa artinya sebuah usaha jika tida pernah berdoa dan bersyukur terhadap Allah. Doa adalah usaha yang paling untuk membawa kita kea rah yang lebih baik. Dengan doa semua usaha dan cita-cita insyaallah dapat diraih.

E. PEKERJAAN YANG MENGHARUSKAN BEKERJA SAMA DENGAN ORANG LAIN

- | | |
|-------------|--------------------|
| 1. Dokter | 8. Guru |
| 2. Polisi | 9. Astronot |
| 3. Tentara | 10. Pengusaha kue |
| 4. Pilot | 11. Wiraswasta |
| 5. Pembalap | 12. Atlit olahraga |

- 6. Bidan
- 7. Petrnak ayam sukses
- 13. Petani
- 14. Pegawai kantoran

F. MANFAAT BEKERJA SAMA DENGGA ORANG LAIN

Setiap manusia yang hidup pasti mempunyai cita-cita yang ingin dicapai menjadi impian. Dalam mencapai cita-citanya dan tujuanya, manusia tidak akan mampu hidup secara individu. Dalam segala aspek, manusia sebagai makhluk sosial pasti membutuhkan bantuan dan hubungan dengan manusia yang lain. Manusia hidup secara tolong menolong dan saling membutuhkan. Adapun manfaat kerjasama sangat besar bagi manusia sebagai berikut:

1. Kerja sama mendorong agar dapat bekerja lebih produktif, efektif, dan efisien.
2. Kerja sama dapat meringankan pekerjaan seseorang.
3. Kerja sama mendorong terciptanya hubungan serta meningkatkan rasa kesetiakawanan.
4. Kerja sama meningkatkan semangat kelompok.
5. Kerja sama akan ikut menjaga dan melestarikan situasi dan kondisi yang telah baik.

Kerja sama pada intinya menunjukkan adanya kesepakatan antara dua orang atau lebih yang saling menguntungkan

LAMPIRAN K. LEMBAR KERJA SISWA KELOMPOK EKSPERIMEN

LEMBAR KERJA KELOMPOK

Tema : Cita-citaku
Sub Tema : Giat Berusaha Meraih Cita-cita
Nama Kelompok :
Anggota :

1.
2.
3.
4.
5.

Petunjuk :

Perhatikanlah percakapan dalam drama yang dimainkan temanmu, lalu jawab dan diskusikanlah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan teman satu kelompokmu!

1. Sebutkan tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita tersebut?

Jawab:

.....
.....
.....

2. Apa saja usaha yang dilakukan untuk meraih cita-cita dalam drama tersebut?

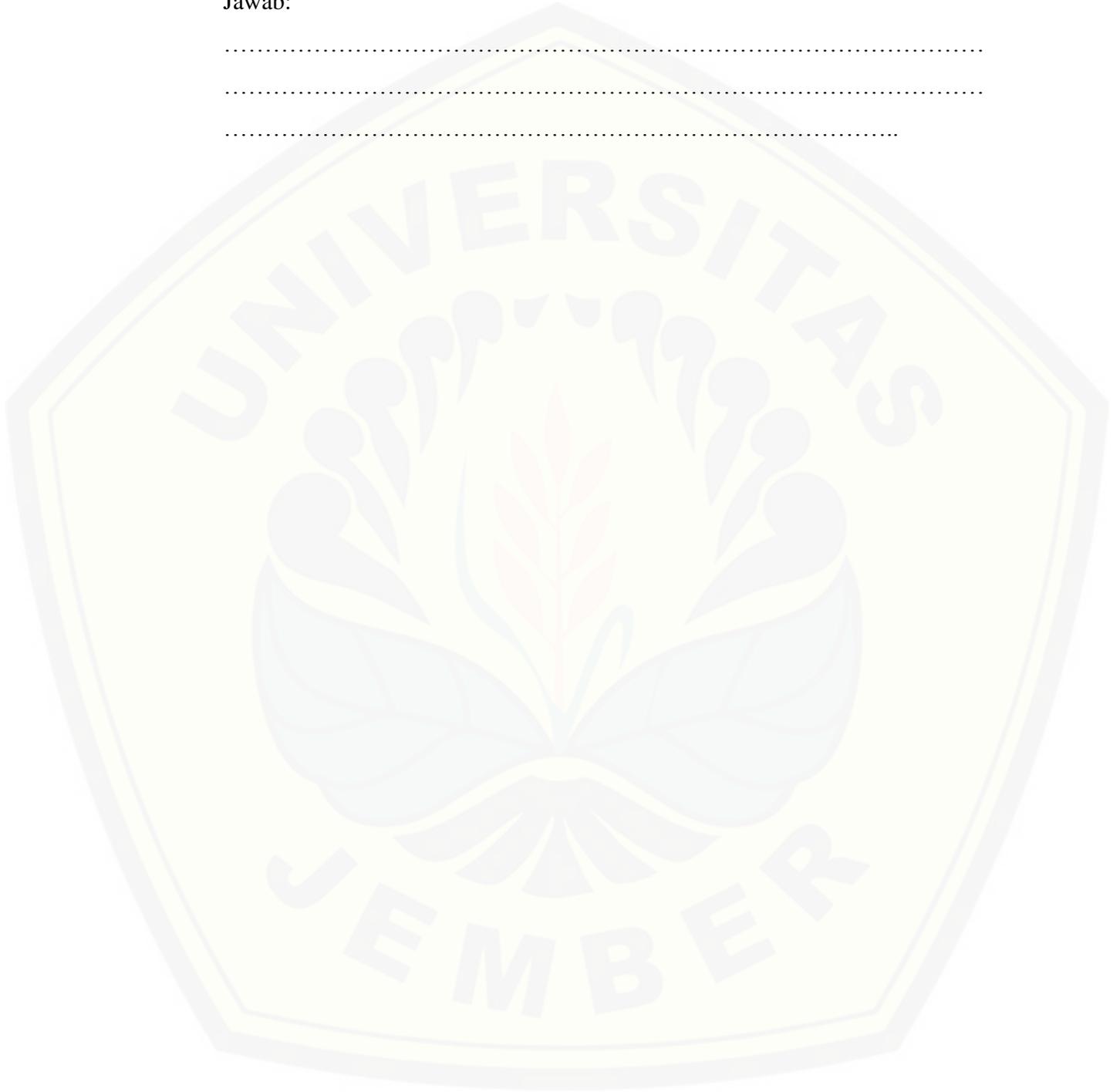
Jawab:

.....
.....
.....

3. Contoh kerja sama apa yang dapat kita ambil dari cerita drama tersebut?

Jawab:

.....
.....
.....



LAMPIRAN L. KISI-KISI SOAL *PRE-TEST* DAN *POST-TEST*

KISI-KISI SOAL *Pre-test dan Post-test*

Tema : Cita-citaku
 Sub Tema : Giat Berusaha Meraih Cita-cita
 Kelas/Semester : IV/2

NO	INDIKATOR	JENJANG KEMAMPUAN					BENTUK SOAL	NO SOAL	SKOR
		C1	C2	C3	C4	C5			
1	• Menyebutkan daftar cita-cita di lingkungan.	√					Objektif	1,2,3,4,5,7	4
2	• Menjelaskan usaha yang perlu diraih untuk mencapai cita-cita		√				Objektif	6,9,10,11,13,14	4
3	• Menjelaskan interaksi yang dilakukan berkaitan dengan cita-cita		√				Objektif	8,12,15,16,17,18	4
4	• Mengaplikasikan manfaat			√			Objektif	19,20,21,22,23,25,25	4

NO	INDIKATOR	JENJANG KEMAMPUAN					BENTUK SOAL	NO SOAL	SKOR
		C1	C2	C3	C4	C5			
	kerjasama dengan teman.								

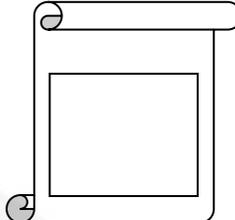
Kriteria penilaian :

Jika setiap butir soal benar bernilai 4, jika salah bernilai 0.

Jumlah butir soal jika benar semua $25 \times 4 = 100$

LAMPIRAN M. SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST

Nama	:
Kelas	:
No. Absen	:


A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang benar!

- Cita-cita yang baik adalah...
 - Pengamen
 - Guru
 - pemulung
 - penjahat
- Andi sedang menunggu adiknya sakit demam berdarah dirumah sakit. Ia melihat seseorang berjas putih membawa stetodktop di lehernya. Orang tersebut mengobati adik Andi. Suatu saat Andi bercita-cita ingin mengobati penyakit orang lain, apakah cita-cita yang diinginkan Andi...
 - Nelayan
 - Kurir
 - dokter
 - pilot
- Yang bertugas mengamankan lalu lintas disebut ...
 - Wartawan
 - Polisi
 - pengusaha
 - astronot
- Dokter mengobati orang sakit di rumah sakit dibantu oleh ...
 - Perawat
 - Guru
 - dosen
 - hakim
- Kantor pengadilan merupakan tempat bekerja seorang
 - Nelayan
 - Perawat
 - hakim
 - pilot
- Ariel bercita-cita menjadi seorang pilot, agar cita-cita Ariel tercapai dia harus berusaha untuk meraihnya. Usaha apa yang dapat dilakukan ariel ...
 - Bermain pesawat terus menerus
 - Bermain layang-layang
 - Belajar dengan malas
 - Belajar dengan tekun
- Pekerjaan apa yang patut jadi contoh untuk cita-cita masa depan salah satunya yaitu
 - Penegmis
 - pemulung
 - pegamen
 - polisi
- Jika kita bekerja, salah satu sikap seorang pekerja yaitu ...
 - Ramah
 - Sombong
 - cekatan dan pantang menyerah
 - mengeluh

9. Bu Ani merupakan guru berprestasi di SD Suka Makmur, Jika sudah Nina ingin menjadi guru seperti Bu Ani. Usaha apa yang harus dilakukan Ani ...
 - a. Bermain
 - b. Berdoa dan belajar
 - c. bermimpi
 - d. berkhayal
10. Apa yang harus di persiapkan jika ingin menjadi seorang astronot...
 - a. Pintar bahasa inggris
 - b. Tubuh sehat
 - c. patuh pada orang tua
 - d. suka menolong
11. Apa tugas seorang astronot ..
 - a. Orang yang telah menjalani latihan program penerbangan antariksa untuk memimpin dan menjadi awak pesawat antariksa
 - b. Orang yang suka berjalan-jalan di bulan
 - c. Orang yang hidup di awan
 - d. Orang yang suka bermain dengan bulan
12. keinginan, harapan, tujuan dan impian yang ingin digapai oleh manusia melalui usaha disebut ...
 - a. keinginan
 - b. impian
 - c. cita-cita
 - d. harapan
13. usaha apa yang dilakukan agar dapat meraih cita-cita ...
 - a. bermimpi
 - b. belajar dan berusaha
 - c. berkhayal
 - d. berangan-angan
14. agar pekerjaan kita lebih cepat terselesaikan, kita harus dengan orang lain. Jawaban titik-titik yang benar adalah
 - a. berbohong
 - b. berdoa
 - c. bersabar
 - d. bekerja sama
15. apa tugas seorang pilot ...
 - a. menarik karcis di bus
 - b. menyopir bus
 - c. mengemudikan pesawat
 - d. mencuci mobil
16. seorang pilot dalam bekerja harus bekerjasama dengan ...
 - a. kernet
 - b. ko-pilot
 - c. masinis
 - d. kondektur
17. jika dokter bekerjasama sama dengan perawat, pramugari bekerja sama dengan...
 - a. pramugara
 - b. ko-pilot
 - c. pilot
 - d. masinis
18. apa tugas petugas lab dirumah sakit ...
 - a. menjaga lab rumah sakit
 - b. tidur di dalam lab rumah sakit
 - c. menyapu rumah sakit
 - d. bekerjasama dengan dokter untuk mengecek darah
19. Pekerjaan yang sulit akan mudah bila dikerjakan secara ...
 - a. Sendirian
 - b. bekerja sama
 - c. individu
 - d. mandiri

20. Apa manfaat bekerja sama dalam meraih cita-cita ...
- a. Dijauhi orang
 - b. Dengki
 - c. pamarah
 - d. meningkatkan semangat kelompok
21. Arum sangat pandai disekolahnya, Arum memiliki cita-cita menjadi dokter, namu ia berkecil hati karena ia tidak memiliki biaya, apa yang harus dilakukan Rina sebagai sahabat Arum ...
- a. Diam saja
 - b. Acih tak acuh
 - c. memberikan semangat dan ikut membantu
 - d. cuek saja
22. Dengan siapa kita harus bekerja sama untuk menggapai cita-cita...
- a. tetangga
 - b. kakek
 - c. tante
 - d. semua teman yang akan menggapai cita-cita...
23. Petani bekerja sama dengan petani lain dalam membajak sawah agar ...
- a. Cepat selasai
 - b. Ada temanny
 - c. tidak kesepian
 - d. lebih semangat
24. sikap bekerja sama adalah sikap yang sangat penting dalam usahanya untuk ...
- a. meraih cita-citanya
 - b. menjauhi teman
 - c. bergotong royong
 - d. bermain bareng
25. Tanpa kerja sama, kita tidak akan ...
- a. Mencapai hasil yang maksimal
 - b. Jujur
 - c. sedih
 - d. senang

LAMPIRAN N. KUNCI JAWABAN**KUNCI JAWABAN *PRE-TEST* DAN *POST-TEST***

- | | | |
|-------|-------|-------|
| 1. B | 11. A | 21. C |
| 2. C | 12. C | 22. D |
| 3. B | 13. B | 23. A |
| 4. A | 14. D | 24. A |
| 5. C | 15. C | 25. A |
| 6. D | 16. B | |
| 7. D | 17. A | |
| 8. C | 18. D | |
| 9. B | 19. B | |
| 10. A | 20. D | |

LAMPIRAN P. DATA RELIABILITAS

No.	Nama	SKOR BUTIR-BUTIR SOAL GANJIL												SKOR BUTIR-BUTIR SOAL GENAP												jml			
		1	3	5	9	11	13	29	17	19	21	23	25	jml	2	4	6	8	10	12	14	16	18	26	28			30	jml
1	Ach. Maulana	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8	0,677	
2	Adini Riskia	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	5	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	9		
3	Alfan Azmi	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	2	
4	Auditya Firdausi	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	7	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	4	
5	Berta Kosay	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	8	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	10		
6	Bima Sakti	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	6	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	6		
7	Bima Shafi	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	7	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	8		
8	Bisma Rafli	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	6	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	5		
9	Denis Kumara	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	5	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	3		
10	Diah Hidayati	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	5	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8		
11	Farhan Zulkifli	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	7		
12	Fatimiyah Az	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	10	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	5		
13	Faiq Indah	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	5	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	6		
14	Firza Nego	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	5	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	5		
15	Gosy Arda	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	7	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	10		
16	Hera Ambar	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	7	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	6		
17	Hilva Rohmah	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	7	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	4		
18	Habiba Dwi	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	3	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	6		
19	Inri Veronika	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	10		
20	Iqfina Dena	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	6	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	8		
21	Inalatul C	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	5	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	4		
22	Lilla Fathur	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	5	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	4		
23	Lifia Dwi	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11		
24	Melinda Ratna	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	2	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	3		
25	M Fajar Riski	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	7	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	8		
26	M Riski	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	7		
27	M Septa Bani	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	8	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	8		
28	M Akbar Saugji	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	9	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	8		
29	M Bagus N Firman	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	7	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	6		
30	M Mahbubi	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	5		
31	Nadila Inzarul	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	5	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	4		
32	Naila Zulfa	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	9	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11		
33	Navia Fittri	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	9		
34	RaffiMudlih	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	4	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	4		
35	Rangga Aditya	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	4		
	JUNLAH	15	19	18	16	18	20	20	15	18	23	19	17	218	18	19	18	18	18	18	19	17	21	20	21	18	20	227	

LAMPIRAN Q. TEKS DRAMA

Teks Drama 1

Mengejar cita-cita

Bermula dari penyakit kronis berhasil merampas nyawa Ayahnya, Rasta selalu berharap akan ada keajaiban untuk mengobati sang Ayah. Tapi Rasta masih berusia 7 tahun. Bersama Ibunya, Rasta hanya bisa pasrah akan keadaan dan berharap suatu saat nanti ia akan menjadi seorang dokter yang professional dan mampu mengobati semua macam penyakit, khususnya penyakit kronis yang diderita Ayahnya seperti saat itu. Masa SMA akan berakhir dan Rasta tak pernah memupuskan keinginannya untuk menggapai impian masa kecilnya.

Rasta : “Bu, doakan aku ya sebentar lagi Ujian Nasional tiba”.

Ibu : “Tentu nak, ibu selalu mendoakan yang terbaik untuk kamu supaya apa yang kamu inginkan dapat tercapai”.

Rasta : “Iya, terimakasih banyak Bu. Aku akan selalu belajar dan berdoa agar suatu saat nanti aku bisa membahagiakan Ayah dan Ibu”.

Ibu : “Nah, itu baru anak Ibu yang cantik dan pintar”.

Rasta : “Ah Ibu, aku kan jadi malu Bu”.

Setelah kejadian yang merenggut nyawa Ayahnya berlalu, Rasta menjadi anak yang penuh obsesi dalam menggapai impian dan tekadnya. Sang Ibu yang setia dan tegar selalu menyemangati agar Rasta bisa berjuang mewujudkan impian terbesarnya. Dalam hati kecil Ibu, yang diinginkan hanya satu yaitu Rasta menjadi anak yang baik dan bersyukur atas apa yang dimilikinya saat ini. Suatu ketika setelah Ujian Nasional berakhir.

Pak Choki : “Rasta, tunggu sebentar!”

Rasta : “Iya ada apa Pak ?”

Pak Choki : “Bisa ke ruangan saya ? Ada hal penting yang harus saya tanyakan”.

Rasta : “ Baik pak”.

Rasta terkejut dipanggil ke ruang guru oleh wali kelasnya, yaitu Pak Choki. Tanpa basa-basi, Pak Choki dan Bu Ani langsung menanyakan hal yang ingin beliau bicarakan.

Pak Choki : “Rasta, setelah lulus SMA, apa yang akan kamu lakukan? Pasti melanjutkan kuliah kan ?”

Rasta : “Iya Pak, saya ingin kuliah, tapi...”

Bu Ani : “Tapi kenapa ?”

Rasta : “Ada banyak hal yang harus saya pertimbangkan”.

Pak Choki : “Memangnya ada apa? Bukankah kamu ingin menjadi dokter? Kamu punya potensi yang besar sayang jika disia-siakan begitu saja”.

Rasta : “Iya Pak, terimakasih”.

Bu Ani : “Niat bapak dan ibu hanya ingin menyemangatkan kamu agar melanjutkan pendidikan ke bangku kuliah dan menggapai semua yang kamu impikan”.

Rasta : “Iya Bu, terimakasih atas masukan dan supportnya. Saya permisi dulu”.

Pak Choki : “Iya, baiklah. Jika butuh bantuan bapak siap membantu”.

Rasta : “Baik pak”.

Setelah percakapan di ruang guru tadi, pikiran Rasta seolah-olah dilanda kebingungan. Sebab, setelah ditinggal ayahnya, Ibu selalu berjuang memenuhi kebutuhan sekolah Rasta. Iapun langsung berpikiran untuk bercerita pada Leoni dan, Rani sahabat sejak ia kecil.

Leoni : “Kamu kenapa Ta? Ada masalah ya ?”

Rasta : “Iya Le, kok kamu tahu ?”

Rani : “Ya kita kan kenal kamu dari dulu, mana mungkin aku tidak bias baca pikiran kamu”.

Rasta : “Hehe iya sih”.

Rani : “Hayo kamu kenapa ?”

Rasta : “Jadi gini, aku lagi bingung mau kuliah apa tidak. Aku tidak tega lihat Ibu kerja banting tulang penuhin kebutuhan aku. Di satu sisi, aku ingin bantu Ibu untuk kerja, tapi di sisi lain aku ingin kuliah supaya cita-citaku tercapai. Menurut kamu bagaimana ?”

Leoni : “Sebagai sahabat, kita ingin kamu lanjutkan mimpi dan cita-cita kamu. Jadi, saran kita coba diskusi sama Ibu. Aku yakin Ibu kamu akan support impian kamu Ta. Karena tujuan kamu pengen jadi dokter supaya Ibu dan almarhum Ayah kmau bangga kan ?”

Rasta : “Iya Le, kamu benar! Makasih banyak ya. Kalian memang sahabat yang paling baik “.

Mendapat masukan dan sara yang bagus dari Leoni dan Rani, Rasta tak piker panjang untuk menemui Ibu dan membicarakan semuanya. Tapi nampaknya Ibu dalam kondisi yang sedang tidak sehat. Mungkin Ibu capek karena seharian telah bekerja. Melihat hal itu, Rasta mengurungkan niatnya untuk membicarakan keinginannya kuliah. Dan keesokan harinya ...

Pak Choki : “Ta, saya sudah mendaftarkan kamu untuk mendapat beasiswa kedokteran. Siapkan untuk tes minggu depan ya!”

Rasta : “Sungguh pak ? Terimakasih banyak pak, saya akan berusaha bersungguh-sungguh dan tidak mengecewakan bapak”.

Pak Choki : “Iya sama-sama. Kamu belajar yang tekun ya supaya keinginan kamu untuk kuliah bias tercapai!”

Rasta : Itu pasti pak”.

Tak disangka basiswa kuliah kedokteran diperoleh Rasta dan hasil UN menunjukkan bahwa Rasta mendapat nilai terbaik di sekolahnya. Kabar gembira ini disambut oleh Ibu, Pak Choki, Leoni dan Rani.

Rasta : “Terimakasih banyak bu. Berkat doa Ibu aku bias ada di posisi seperti ini dank arena perjuangan Ibu aku bias sampai di sini. Terimakasih bu“.

Ibu : “Sama-sama nak. Itu sudah menjadi tugas ibu untuk selalu mendukung dan mendoakan kamu. Hasil akhir ditentukan oleh Allah asalkan kita berusaha”.

Rasta : “Iya bu, aku akan berjuang untuk membuat ibu dan almarhum ayah bangga”.

Leoni : “Wah selamat ya Ta. Aku salut sama kamu!”

Rani : “Selamat ya Ta, aku ikut senang mendengar kabar ini!”

Rasta : “ Makasih ya Leoni dan Rani, kalian juga hebat bisa lulus dan masuk PTN yang kalian inginkan”.

Pak Choki : “Selamat ya Rasta, Leoni dan Rani. Kalian memang murid cerdas yang layak mendapatkan kesempatan untuk meraih impian kalian masing-masing”.

Leoni : “Iya terimakasih pak, berkat bantuan dan pengajaran dari bapak kita bias seperti ini”.

Rasta : “Terimakasih banyak pak”.

Pak Choki : “Iya sama-sama. Terus berjuang ya!”

Sejak hari kelulusan itu, Rasta tak henti menggali ilmu dan bersungguh-sungguh menggeluti kuliah kedokteran yang ia jalani. Tak disangka Rasta bisa sekaligus menjadi asisten dosen di tempatnya kuliah. Dengan begitu cita-cita menjadi dokter sambil membantu ibu menambah penghasilan bias dilakukan secara sekaligus.

Teks Drama 2**Bercita-cita menjadi Pilot**

Lala : “Assalamualaikum”.

Nisa : “Walaikumsalam, kemarin gimana kakakmu yang mau masuk ke Universitas di Jepang itu, diterima ?”

Lala : “Tinggal satu langkah lagi dia masuk universitas itu tapi dia ternyata gugur di test akhir”.

Nisa : “Padahal aku berharap kakak kamu bisa kuliah di Jepang. Jadi kalau kakak kamu pulang nanti aku bisa tanya suasana di Jepang itu”. (sambil tersenyum)

Lala : “Di Indonesia masih banyak kok universitas yang gak kalah keren sama Jepang”.

Nisa : “”Lulus SMA nanti mau dilanjutin kemana ?”

Lala : “Aku pengennya di indonesia saja. Sudah terlanjur cinta indonesia. Kalau kamu Nis ?”

Nisa : “Aku belum tahu, pengennya ngelanjutin kuliah. Tapi kamu tahu sendiri keadaan keluargaku”.

Lala : “Jangan terlalu dipikirkan yang penting kamu sekarang terus semangat jalan kamu masih panjang masih banyak kesempatan!”

Nisa : “iya la, makasih ya semangatnya”.

Percakapan itu terpotong dengan datang nya Rena teman sekelas mereka.

Rena : “Sial banget hari ini, baju jadi kotor-kotor kayak gini”.

Nisa : “Ren kenapa kamu ? Baju kamu kotor lagi”.

Lala : “Iya kamu kenapa ?”

Rena : “Jadi tadi itu ada truk lewat kubangan air jadi airnya kena bajuku”.(muka kesal)

Tidak lama kemudian seorang guru kimia paling top masuk kedalam kelas semua siswa bersiap-siap untuk belajar.

Guru : “Selamat pagi anak-anak. Hari ini siapa yang tidak hadir ?”

Lala : “Seperti biasa Rian bu, dia suka kesiangan”..

Seorang siswa yang rajin kesiangan itu akhirnya datang dan langsung masuk kelas

Rian : “Assalamualaikum”.

Guru : “Walaikumsalam, kali ini ibu maafkan sekali lagi kamu kesiangan pelajaran ibu, terpaksa kamu gak boleh mengikuti pelajaran ibu!”

Rian : “Iya bu”.

Guru : “Kalian sebentar lagi UN jadi harus serius dalam belajar. Kalian mengerti?”

Murid : “Iya bu”.

Bel istirahat berbunyi, pelajaran kimia telah selesai. Semua murid menuju kantin sekolah. Rian dan Rena menuju kantin sedangkan Nisa & Lala diam dikelas melanjutkan obrolan tadi pagi.

Lala : “Nis, kalau kita sudah lulus nanti kamu ngelanjutin kemana ?”

Nisa : “Mimpi aku yang paling tinggi itu ingin bisa kuliah di luar negeri”.

Lala : “Kamu pengen kuliah di jepang kan ? Aku doakan semoga kamu bisa meraih cita-cita kamu itu. Banyak beasiswa buat kuliah di luar negeri. Siapa tahu kamu bisa dapet beasiswa itu”.

Nisa : “Sebenarnya kemarin aku sudah daftar ikut ujian buat dapetin beasiswa kuliah di Jepang”.

Lala : “Berarti mulai sekarang kamu siap-siap buat ikut test itu. Semangat!”

Nisa : “Tapi aku berat mau ninggalin ibu sendirian”.

Lala : “Tapi asalkan mimpi kita tercapai dan suatu saat kita menjadi orang sukses kita bisa membuat orang tua kita bangga”.

Tidak terasa waktu telah menunjukkan jam pulang. Mereka bergegas untuk pulang ke rumah masing-masing. Sesampainya dirumah, Nisa menceritakan semua kepada ibunya.

Nisa : “Sebenarnya Nisa berat kalau harus ninggalin. Jika memang nanti bisa dapat beasiswa, Nisa pasti akan terus mengkhawatirkan ibu”.

Ibu : “Sudahlah nak, ibu akan selalu mendukung apa yang kamu cita-cita kan”.

Waktu bergulir begitu cepat. UN telah dilaksanakan begitu pula ujian untuk mendapatkan beasiswa sekolah di Jepang. Perjuangan untuk meraih cita-cita sangat keras dan maksimal. Akhirnya Allah telah mewujudkan salah satu mimpinya yaitu sekolah di Jepang. Dia langsung berlari menuju rumahnya untuk menyampaikan kabar bahagia tersebut kepada ibunya. Namun sesampainya di rumah, Nisa mendapati ibunya tidak ada di rumah. Tiba-tiba seseorang mengetuk pintu rumahnya.

Polisi : “Selamat siang!”

Nisa : “Iya, selamat siang”.

Polisi : “Apa benar ini rumah ibu yani ?”

Nisa : “Iya benar pak ini punya ibu saya”.

Polisi : “Maaf tujuan kami kesini ingin menyampaikan kabar bahwa ibu yani telah mengalami kecelakaan, dia sekarang berada di rumah sakit”.

Nisa : “Masya allah”.

Nisa langsung berangkat kerumah sakit bersama polisi tersebut. Sesampainya di rumah sakit, ternyata ibunya sudah meninggal.

Nisa : “Innalillahi wainailaihi roojiun (menjerit) Bu jangan tinggalkan Nisa, Nisa diterima sekolah di Jepang bu. Allah telah mengabulkan doa kita bu”.

Nisa sangat terpukul dengan kepergian orang yang sangat disayangnya. Lala sahabat Nisa datang untuk melihat keadaan sahabatnya.

Lala : “Nisa, kamu yang sabar ya. Mungkin ini yang terbaik untuk ibu dan kamu. Ikhhlaskan kepergian ibu mu”.

Nisa : “Iya aku akan coba mengikhhlaskan kepergian ibu”.

Beberapa hari setelah ibunya meninggal, Nisa sudah di panggil untuk segera berangkat ke Jepang. Setibanya di bandara, suasana menjadi haru dua gadis bersahabat itu akan berpisah untuk meneruskan sekolahnya masing masing. Dengan suasana haru Nisa berjalan menuju pesawat yang akan mengantarnya ke tempat yang menjadi impiannya.

Satu masa telah berganti, kini mereka menjalani harinya masing masing di tempat yang sangat berjauhan. Waktu yang dinanti telah tiba. Nisa dinyatakan lulus

dengan nilai yang sangat memuaskan. Ia yakin kebahagiaan dan kesuksesan yang telah diraihinya berawal dari mimpi, harapan, keyakinan dan doa. Setelah satu minggu Nisa berada di Indonesia, tiba-tiba Lala datang ke rumah Nisa bersama teman yang lainnya, dan akhirnya mereka bisa berkumpul lagi seperti dulu.

Nisa : “Bagaimana kabar kalian ? Rian kamu hebat menjadi TNI, Rena juga hebat menjadi pengusaha muda, Lala jadi pengacara sekarang”.

Lala : “Kamu juga hebat, menjadi pilot”.

Rena : “Rian tugas seorang TNI itu apa ?”

Rian : “Memelihara dan meningkatkan keamanan ancaman agar tidak berkembang menjadi ancaman nyata. Menyiapkan satuan operasional khususnya di daerah rawan konflik. Menyiapkan dan memelihara kemampuan operasional dengan cara meningkatkan kemandirian satuan. Kalau pengacara tugasnya apa La ?”

Lala : “Pengacara mempunyai tugas memberi jasa hukum, membantu tegaknya keadilan berdasarkan hukum untuk kepentingan masyarakat”.

Rian : “Kalau pilot tugasnya apa La ?”

Nisa : “Pilot adalah sebutan untuk orang yang mengemudikan pesawat terbang. Sebuah profesi yang menuntut keahlian dalam mengemudikan sebuah pesawat. Dalam tugasnya di dalam kokpit pesawat, pilot dibantu oleh seorang ko-pilot

Setelah lama berkumpul akhirnya mereka berpamitan pulang kerumah masing-masing. Tidak ada cita-cita terlalu tinggi yang ada hanyalah upaya yang tidak setinggi cita-cita. Semua berawal dari mimpi, namun untuk mewujudkannya perlu perjuangan dan doa.

Teks Drama 3

Sakit Demam Berdarah

Seorang anak mengalami panas tinggi selama beberapa hari dan tak kunjung turun. Karena takut terjadi apa-apa terhadap anaknya, akhirnya si ayah memutuskan untuk membawa anaknya ke rumah sakit.

Ayah : “Sus . .Suster tolong anak saya sus, sudah 3 hari ini panasnya tak kunjung turun!”

Perawat : ”Tenang bapak, mari pak bantu saya untuk membawa anak bapak ke ruang pemeriksaan”.

Ayah : “Baik Sus”. (sambil memapah anaknya dan mengikuti perawat)

Diruang pemeriksaan

Perawat : ”Adik tidur disini dulu ya”, (sambil membaringkan anak tersebut ke tempat tidur). “Bapak tunggu disini dulu sebentar, saya akan memanggilkan dokternya”.

Ayah : ”Agak cepat sedikit Sus”, saya tidak ingin terjadi apa-apa dengan anak saya”.

Perawat : “Baik Pak”.

Seketika itu, dokter dan perawat datang dan langsung memeriksa si anak.

Dokter : “Maaf Pak, untuk sementara mohon bapak tunggu diluar. Saya akan memeriksa keadaan anak bapak”.

Kemudian bapak keluar, dokter dan perawat memeriksa pasien.

Dokter : “Tekanan darahnya 90 / 70 Sus. Tolong dicatat, suhu tubuhnya 40 C, keluar bintik-bintik merah. Sus semua ini menunjukkan gejala demam berdarah. Tolong ambil sampel darahnya untuk di tes kembali di laborat.

Perawat : ”Baik Dokter”. (sambil mencatat hasil pemeriksaan).

Sementara di ruang laborat, terlihat suster sedang menyerahkan sampel darah kepada petugas laborat.

Perawat : “Ini mas, tolong diperiksa sampel darah ini”.

Petugas lab : “Baik Sus”.

Perawat : “Bagaimana hasilnya mas ? Apa sudah selesai ?”

Petugas lab : “Sudah sus. Pasien dinyatakan positif terjangkit DBD, dan ini bukti hasil tesnya”. (sambil menyerahkan hasilnya).

Perawat : ”Terima kasih mas, akan saya serahkan segera pada dokter”.

Petugas lab : “Sama-sama Sus”.

Kemudian, perawat langsung menuju keruang dokter untuk memberitahukan hasil lab tersebut.

Perawat : “Dok, menurut hasil lab, pasien dinyatakan positif terjangkit DBD. Hal ini disebabkan karena trombositnya jauh dibawah normal.

Dokter : “Baik, untuk sekarang tolong beri anak tersebut antibiotik dan obat penurun panas”.

Perawat : “Bagaimana kalau pasien dianjurkan untuk mengkonsumsi jambu klutuk dan daging bebek yang dapat meningkatkan trombosit Dok ?”

Dokter : ”Usulan yang bagus, sekarang tolong panggilkan orang tua pasien untuk menghadap saya dan saya akan memberitahukan kondisi anaknya!”

Perawat : “Baik Dok,”

Beberapa waktu kemudian ayah menuju ruangan dokter

Ayah : ”Jadi anak saya terjangkit Demam Berdarah, dok ?”

Dokter : “Iya anak bapak positif terjangkit Demam Berdarah”.

Ayah : ”Tapi dia bisa sembuh kan ?”

Dokter : ”Kami akan berusaha semampu mungkin. Dan 2 jam lagi, kami akan melakukan pemeriksaan kembali kepada anak bapak”.

Ayah : “Terima kasih dok, saya permisi dulu”.

Bapak itu kembali ke ruang dimana anaknya dirawat. Namun di tengah jalan dia bertemu suster.

Perawat : “Pak, saya sudah memberikan antibiotik Dan tolong bapak juga memberikan jambu klutuk dan daging bebek untuk dikonsumsi guna meningkatkan trombositnya Pak .

Ayah : “Oh iya sus, saya akan membelikannya dulu, terima kasih sus”.

Setelah 2 jam, dokter dan perawat kembali mengecek keadaan anak tersebut, dan syukurlah keadaan anak tersebut berangsur-angsur membaik. Setelah 3 hari dalam pantauan dokter dan perawat yang kompak, anak tersebut kembali pulih seperti sedia kala.

Dokter : “Kondisinya sudah membaik Sus”.

Perawat : ”Iya dok”, (sambil mencatat)

Anak : ”Dokter, apa saya sudah boleh pulang ?”

Dokter : “Tentu, karena kondisi adek sudah membaik, adek boleh pulang”.

Anak : ”Sekarang juga dok ?”

Dokter : “Iya,tapi ingat ya, jaga kesehatan adek baik-baik. Kesehatan itu mahal harganya”.(sambil tersenyum dan menggosok rambut anak tersebut, kemudian pergi).

Saat diluar ruangan

Dokter : “Anak bapak sudah diperbolehkan pulang sekarang, kondisinya juga berangsur-angsur normal”.

Ayah : “Betul dok, terima kasih,”

Akhirnya si anak itupun sembuh dari sakitnya dan kemudian dia pulang bersama ayahnya.

Teks Drama 4**SAHABAT LAMA**

Suatu pagi di Hari Sabtu, sepasang sahabat yang lama tidak berjumpa tidak sengaja bertemu di warung penjual kue. Sepasang sahabat ini lama tidak berjumpa sejak mereka berdua sibuk dengan pekerjaannya masing-masing yaitu bekerja sebagai astronot dan pengusaha kue.

Astronot : “Bu, saya beli kuenya 10 biji ya”.

Pelayan : “Iya pak, tunggu sebentar ya pak, kuenya tinggal 7 dan masih ngambil dirumah”.

Astronot : “Ibu kuenya membuat sendiri ya?”

Pelayan : “Iya pak, membuat sendiri. Tapi saya disini hanya bekerja menjualkan”.

Astronot : “Kalau ibu disini sebagai pelayan, berarti ada orang khusus yang membuat kue?”.

Pelayan : “Iya ada pak, yang memiliki usaha kue ini”.

Astronot : “Kue ibu ini rasanya enak, kalau boleh tau resepnya apa ya bu?”.

Ketika sedang mengobrol, tidak lama kemudian, ada seorang Ibu yang datang mengantarkan kue.

Pengusaha : “Bu ini kuenya hanya tersisa sedikit, barusan dijalan saya bertemu gurunya anak saya dan membeli banyak kue.”

Pelayan : “Iya bu tidak apa-apa, bapak ini hanya membeli 10 kue saja”.

Astronot : “Kamu Vista ya, teman SMP saya dulu?”

Pengusaha : “Iya saya Vista, kamu Rino ya ? bagaimana kabarmu?”

Astronot : “Alhamdulillah baik, kamu sendiri bagaimana kabarnya ?”

Pengusaha : “alhamdulillah baik juga, lama sekali kita tidak bertemu yaa?”

Astronot : “Iya lama sekali, kira-kira sudah 8 tahun lalu. Aku juga harus bekerja jadi tidak setiap hari ada dirumah”.

Pelayan : “Bapak ini kuenya sudah selesai”.

- Astronot : “Iya bu, berapa semuanya?”
- Pengusaha : “Kamu beli kue 10 buat siapa saja Rino?”
- Astronot : “Aku suka dengan kuenya, karena sudah lama tidak dirumah jadi aku langsung beli banyak”. (sambil tersenyum)
- Pengusaha : “Main kerumah Rino, nanti saya kasih kamu kue banyak”.
- Astronot : “Iya besok saya main kesana ya, sekarang saya mau menjemput anak saya sekolah dulu”.
- Pengusaha : “Saya tunggu kamu Rino, sampai jumpa besok”.
- Di sekolah, Ica sedang menunggu ayahnya. Karena Ica sendirian, akhirnya bu Eka menemani Ica.*
- Bu Eka : “Ica nunggu siapa? Jam segini kok masih belum pulang?”
- Ica : “Saya nunggu ayah jemput bu, bu Eka sendiri kok masih belum pulang?”
- Bu Eka : “Iya sama, bu Eka juga sedang menunggu suami ibu. Ayah Ica sudah tahu apa belum jam pulang Ica sekolah?”
- Ica : “Sudah tahu bu, mungkin sebentar lagi ayah Ica datang bu”.
- Bu Eka : “Ica sedang bahagia ya, daritadi Ica senyum-senyum sendiri”.
- Ica : “Iya bu, Ica senang karena mau dijemput ayah. Karena ayah bekerja di tempat yang jauh, jadi tidak bisa menjemput Ica setiap hari”.
- Bu Eka : “Bekerja dimana Ca? berarti Ica tinggal berdua sama mama saja?”
- Ica : “Di angkasa bu, ayah Ica menjadi seorang astronot. Iya Ica tinggal berdua sama mama saja”.
- Bu Eka : “Wah hebat, Ica harus bersyukur menjadi anak seorang astronot. Karena tidak semua orang bisa menjadi seorang astronot, kalau mamanya Ica apa pekerjaannya?”
- Ica : “Mama menjadi bidan bu dirumah, jadi meskipun Ica hanya sama mama, Ica tidak kesepian”.
- Bu Eka : “kalau Ica sendiri apa cita-citanya?”
- Ica : “Ica ingin menjadi guru yang baik dan pintar sama seperti bu Eka”.
(sambil tersenyum)

Bu Eka : “Ica memang anak yang pintar. Ica harus rajin belajar, tidak boleh putus asa agar suatu saat Ica dapat meraih cita-cita Ica”.

Ayah Ica akhirnya datang. Dan Ica langsung lari menuju ayahnya...

Ica : “Bu Eka, ayah sudah datang. Ica pamit pulang dulu ya bu”.

Bu Eka : “Iya Ica, hati-hati ya Ica”.

Keesokan harinya, seorang astronot itu menepati janjinya.

Astronot : “Assalamualaikum”.

Sandi : “Walaikumsalam, maaf bapak siapa?”

Astronot : “Saya Rino, teman sekolahnya Vista dulu. Apakah Vista ada dirumah?”

Pengusaha : “Eh kamu Rino, silahkan masuk, kenalin ini Sandy suami saya”.

Sandi : “Silahkan masuk Rino”, saya mau keluar dulu membeli makan ayam”.

Pengusaha : “Rumahnya berantakan, aku masih belum sempat membersihkan karena sibuk membuat kue”.

Astronot : “Tidak apa-apa Vista, jadi merepotkan. Sejak kapan kamu pintar membuat kue?”

Pengusaha : “Ya semenjak lulus sekolah SMP, karena tidak mempunyai biaya untuk melanjutkan kuliah seperti kamu akhirnya aku buka usaha kecil-kecilan sampai sekarang. Apalagi suamiku suka beternak ayam. Jadi telur ayamnya bisa dipakai untuk bahan membuat kue”.

Astronot : “Kamu hebat Vis, kamu dan suamimu pekerja keras, hingga kamu menjadi pengusaha seperti sekarang ini. Kalau aku menjadi seorang astronot yang tinggal diluar angkasa dan harus jauh dari keluarga.

Pengusaha : “Tidak apa-apa, kamu harus bangga karena kamu bisa meraih cita-citamu dulu. Sama seperti aku sekarang ini, semua memang membutuhkan suatu usaha, dan akhirnya karena suatu usaha yang gigih, kita bisa menjadi seperti sekarang ini. Tapi tugas seorang astronot itu apa?”

Astronot : “Astronot itu sebutan bagi orang yang telah menjalani latihan dalam program penerbangan antariksa manusia untuk memimpin, menerbangkan pesawat, atau menjadi awak pesawat antariksa
Akhirnya kedua sahabat itu saling tukar cerita mengenai kehidupannya sambil mengobrol kangen karena lama tidak bertemu.



LAMPIRAN R. UJI HOMOGENITAS**UJI HOMOGENITAS**

Uji homogenitas terhadap populasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa yang didasarkan pada nilai ulangan akhir semester ganjil. Adapun rinciannya sebagai berikut.

Tabel M.1 Hasil nilai ulangan akhir semester ganjil kelas IVA dan IVB

NO	Kelas IV A		Kelas IV B	
	X_{K1}	X_{K1}^2	X_{K2}	X_{K2}^2
1	80	6400	80	6400
2	67	4489	81	6561
3	74	5476	84	7056
4	76	5776	80	6400
5	68	4624	76	5776
6	72	5184	69	4761
7	75	5625	82	6724
8	69	4761	67	4489
9	82	6724	80	6400
10	67	4489	74	5476
11	77	5929	80	6400
12	75	5625	75	5625
13	80	6400	63	3969
14	70	4900	72	5184
15	90	8100	83	6889

NO	Kelas IV A		Kelas IV B	
	X_{K1}	X_{K1}^2	X_{K2}	X_{K2}^2
16	71	5041	78	6084
17	73	5329	81	6561
18	81	6561	73	5329
19	82	6724	69	4761
20	70	4900	84	7056
21	84	7056	81	6561
22	83	6889	91	8281
23	61	3721	82	6724
24	86	7396	75	5625
25	74	5476	80	6400
26	80	6400		
Σ	1967	149995	1940	151492
rata-rata	75,65385		77,6	

Tabel M.2 Ringkasan uji homogenitas

	Kelas IVA	Kelas IVB	Jumlah
N_K	26	25	51
$\sum X_K$	1967	1940	3907
$\sum X_K^2$	149995	151492	301487
M_K	75,65385	77,6	-

$$\begin{aligned}
 1. JK_{T^2} &= \sum X_{T^2} - \frac{(\sum X_T)^2}{\sum N} \\
 &= 301487 - \frac{(3907)^2}{51}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &= 301487 - \frac{15264649}{51} \\
 &= 301487 - 299306,843 \\
 &= 2180,157
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 2. JK_K &= \sum \frac{(\sum X_K)^2}{N_K} - \frac{(\sum X_T)^2}{N} = \frac{(1967)^2}{26} + \frac{(1940)^2}{25} - \frac{(3907)^2}{51} \\
 &= 148811,115 + 150544 - 299306,843 \\
 &= 48,272
 \end{aligned}$$

$$3. JK_d = JK_T - JK_K = 2180,156 - 48,272 = 2131,885$$

$$4. db_T = \sum N - 1 = 51 - 1 = 50$$

$$5. db_K = K - 1 = 2 - 1 = 1$$

$$6. db_d = \sum N - K = 51 - 2 = 49$$

$$7. MK_K = JK_K : db_K = 48,272 : 1 = 48,272$$

$$8. MK_d = JK_d : db_d = 2131,885 : 49 = 43,508$$

$$\begin{aligned}
 9. t_0 &= \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{MK_d \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}} = \frac{77,6 - 75,6}{\sqrt{43,508 \left(\frac{1}{26} + \frac{1}{25} \right)}} = \frac{2}{\sqrt{43,508(0,078)}} = \frac{2}{\sqrt{3,414}} \\
 &= 1,053
 \end{aligned}$$

Tabel M.3 Hasil uji homogenitas dengan program SPSS

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Y	Equal variances assumed	.320	.574	-1.053	49	.297	1.94615	1.84762	5.65908	1.76677
	Equal variances not assumed			-1.055	48.875	.297	1.94615	1.84428	5.65261	1.76030

Dari hasil uji t di atas, dapat diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 1,053 Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan $t_{tabel} = 2,010$. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hasil $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($1,053 < 2,010$) sehingga keadaan kedua kelas sebelum diadakan penelitian adalah homogen. Selanjutnya dengan menggunakan teknik undian untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen.



LAMPIRAN S. DAFTAR NILAI *PRE-TEST* DAN *POST-TEST* KELAS KONTROL DAN KELAS EKSPERIMEN

Lampiran S.1 Daftar Nilai *Pre-Test* Dan *Post-Test* Kelas Kontrol

Tabel S.1 Daftar nilai *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol

No	Nama Siswa	Nilai		Beda
		Pre-Test	Pot-Test	
1	Ainun Nisa	40	64	24
2	Ahmad Davis A	36	42	6
3	Alfan Firmansyah	43	74	31
4	Amelia Haimata R	24	47	23
5	Arif Efendi	15	74	59
6	Avrill Amelia P	28	60	32
7	Desi Tri Wijayanti	17	68	51
8	Dimas Prasetyo	22	64	42
9	Elok Fatimatus Z	33	74	41
10	Febri Nur Kumala	47	74	27
11	Intan Maulidia	41	64	23
12	M.Iqbal Habibi	39	48	9
13	Moch. Alwi Hasan	42	68	26
14	Muhammad Faiz	24	47	23
15	Muhammad Yuris	37	73	36
16	Novi Dwi Febrianti	70	74	4
17	Randy Noval Eka S	20	46	26
18	Ratu Diningrat D	40	51	11
19	Refangga Cahya S	47	68	21
20	Rico Wahyudi	23	68	45
21	Riqyanzah Aji W	33	74	41
22	Riski Ramadhani	28	64	36
23	Riyan Febrianto	21	60	39
24	Siti Fadyah Aspha	28	60	32
25	Yusuf Efendi	15	56	41
26	Citra Putri P	33	74	41

Lampiran S.2 Daftar Nilai *Pre-Test* Dan *Post-Test* Kelas EksperimenTabel S.2 Daftar nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai		Beda
		Pre-Test	Pot-Test	
1	Abbas Ali Imron	40	84	44
2	Adistia F	39	81	42
3	Afif Al-Farisy	50	89	39
4	Ahmad Habibi	48	87	39
5	Ahmad Safiki	44	84	40
6	Ahmad Sofyan	22	74	52
7	Angelina Putri	39	89	50
8	Aprilia Sulistyowati	33	77	44
9	Ardiansyah E P	61	95	34
10	Arif Ayubi F	39	74	35
11	Calista Dwi A	52	89	37
12	Deva Dewi	38	83	45
13	Dinda Amelia	44	85	41
14	Hilmi Aziz H	48	90	42
15	Maharani Artha S	54	87	33
16	Marisa Nur'aini	57	95	38
17	M. Rafi K	53	90	37
18	M. Wasil	34	77	43
19	Najwa Abidah D	21	77	56
20	Najwa Diah A	33	77	44
21	Robbi Maulana	50	90	40
22	Rico Adi S	38	83	45
23	Rossa Aprelia	38	85	47
24	Ulfa Dwi L	23	77	54
25	Wahyu Habibi	52	84	32

LAMPIRAN T. PERHITUNGAN UJI-T

PERHITUNGAN UJI-t

Tabel T.1 Data hasil *pre-test post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen

No	Kelas Kontrol				Kelas Eksperimen			
	<i>pre-test</i> (x_1)	<i>post-test</i> (x_2)	Beda (x)	x^2	<i>pre-test</i> (y_1)	<i>post-test</i> (y_2)	Beda (y)	y^2
1	40	64	24	576	40	84	44	1936
2	36	42	6	36	39	81	42	1764
3	43	74	31	961	50	89	39	1521
4	24	47	23	529	48	87	39	1521
5	15	74	59	3481	44	84	40	1600
6	28	60	32	1024	22	74	52	2704
7	17	68	51	2601	39	89	50	2500
8	22	64	42	1764	33	77	44	1936
9	33	74	41	1681	61	95	34	1156
10	47	74	27	729	39	74	35	1225
11	41	64	23	529	52	89	37	1369
12	39	48	9	81	38	83	45	2025
13	42	68	26	676	44	85	41	1681
14	24	47	23	529	48	90	42	1764
15	37	73	36	1296	54	87	33	1089
16	70	74	4	16	57	95	38	1444
17	20	46	26	676	53	90	37	1369
18	40	51	11	121	34	77	43	1849
19	47	68	21	441	21	77	56	3136
20	23	68	45	2025	33	77	44	1936
21	33	74	41	1681	50	90	40	1600
22	28	64	36	1296	38	83	45	2025
23	21	60	39	1521	38	85	47	2209
24	28	60	32	1024	23	77	54	2916
25	15	56	41	1681	52	84	32	1024
26	33	74	41	1681				
Jumlah	846	1636	790	28656	1050	2103	1053	45299
Mean			30,38461 538				42,12	

Tabel T.2 ringkasan uji-t

Sumber Data	Kelas Kontrol (IVA)	Kelas Eksperimen (IVB)
$\sum N$	26	25
$\sum pre-test$	846	1050
$\sum post-test$	1636	2103
$\sum_{k=0}^n \Delta_K$	790	1053
$\sum_{k=0}^n \Delta_K^2$	28656	45299
$\sum_{k=0}^n M\Delta$	30,38461538 (M_x)	42,12 (M_y)

Keterangan

$\sum N$: jumlah siswa

$\sum_{k=0}^n \Delta_K$: jumlah beda nilai *pre-test* dan *post-test*

$\sum_{k=0}^n \Delta_K^2$: jumlah kuadrat dari beda nilai *pre-test* dan *post-test*

$\sum_{k=0}^n M\Delta$: jumlah rata-rata dari beda nilai *pre-test* dan *post-test*

a. Rata-rata beda nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol

$$1. \text{rata - rata } (M_x) = \frac{\sum x}{N_x} = \frac{790}{26} = 30,38461538$$

$$2. \sum x^2 = \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N} = 28656 - \frac{(790)^2}{26} = 28656 - \frac{624100}{26} \\ = 28656 - 24003,84615 = 4652,15385$$

b. Rata-rata beda nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen

$$1. \text{rata - rata } (M_y) = \frac{\sum y}{N_y} = \frac{1053}{25} = 42,12$$

$$2. \sum y^2 = \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{N} = 45299 - \frac{(1053)^2}{25} = 45299 - \frac{1108809}{25}$$

$$= 45299 - 44352,36 = 946,64$$

$$t_{hitung} = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

$$= \frac{42,12 - 30,38461538}{\sqrt{\left(\frac{946,64 + 4652,15385}{25 + 26 - 2}\right) \left(\frac{1}{26} + \frac{1}{25}\right)}}$$

$$= \frac{11,73538462}{\sqrt{\left(\frac{5598,79385}{49}\right) (0,07846153846)}}$$

$$= \frac{11,73538462}{\sqrt{(11,261099)(0,07846153846)}}$$

$$= \frac{11,73538462}{\sqrt{8,965101612}} = \frac{11,73538462}{2,994177953} = \mathbf{3,919}$$

Tabel T.3 Hasil perhitungan uji-t menggunakan SPSS

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
VAR0002	Equal variances assumed	11.836	.001	-3.919	49	.000	-11.735	2.994	-17.752	-5.718
	Equal variances not assumed			-3.971	35.443	.000	-11.735	2.955	-17.733	-5.738

Hasil perhitungan menunjukkan harga $t_{hitung} = 3,919$ harga t_{hitung} dikonsultasikan dengan t_{tabel} dimana $db = N_x + N_y - 2 = 26 + 25 - 2 = 49$ pada taraf signifikansi 5%, nilai $db = 49$ mempunyai $t_{tabel} = 2,010$. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,919 > 2,010$). Hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima.

Selanjutnya, besar perbedaan tingkat keefektifan dalam pencapaian hasil belajar antara kelompok eksperimen (pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*) dengan kelompok kontrol (pembelajaran menggunakan metode konvensional) adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned} ER &= \frac{M_x - M_y}{M_y} \times 100\% = \frac{42,12 - 30,38461538}{30,38461538} \times 100\% \\ &= \frac{11,73538462}{30,38461538} \times 100\% = \mathbf{38,62\%} \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penghitungan di atas diperoleh hasil ER sebesar 38,62% sehingga dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa kelas IVB yang diajar dengan menggunakan metode *role playing* menunjukkan hasil lebih baik 41,19% dibandingkan dengan kelas IVA yang diajar menggunakan metode konvensional.

LAMPIRAN U. FOTO PELAKSANAAN KEGIATAN

FOTO PELAKSANAAN KEGIATAN



Gambar U.1 Siswa kelas IVA mengerjakan *pre-test*



Gambar U.2 Siswa kelas IVB mengerjakan *pre-test*



Gambar U.3 Pembelajaran menggunakan metode konvensional



Gambar U.4 Pembelajaran menggunakan metode konvensional



Gambar U.5 Pembelajaran menggunakan metode *role playing*



Gambar U.6 Pembelajaran menggunakan metode *role playin*



Gambar U.7 Siswa mengerjakan soal *post test*



Gambar U.8 Siswa mengerjakan soal *post test*

LAMPIRAN V. SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 0118/UN25.1.5/LT/2015
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

08 JAN 2015

Yth. Kepala SD Negeri Panti 01
Jember

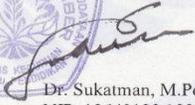
Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Marifatul Jannah
NIM : 110210204009
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bermaksud mengadakan Penelitian tentang "Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema Cita-citaku Di SDN Panti 01 Jember", di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.


an. Dekan
Pembantu Dekan I,
Dr. Sukatman, M.Pd.
NIP. 19640123 199512 1 001

LAMPIRAN W. SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

 **PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER**
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI PANTI 01 JEMBER
Jl. Pb. Sudirman No. 13 Tlp. 0331 - 484179 Jember

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.2/059/413.16.20523655/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini:

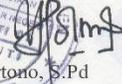
Nama : Hartono, S.Pd
NIP : 19650809 198703 1 009
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Marifatul Jannah
NIM : 110210204009
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di SDN Panti 01 Jember tahun pelajaran 2014/2015 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema Cita-citaku di SDN Panti 01 Jember Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015 ”.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 31 Maret 2015
Kepala Sekolah

Hartono, S.Pd
NIP: 19650809 198703 1 009



LAMPIRAN X**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Marifatul Jannah
NIM : 110210204009
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat dan Tanggal Lahir : Banyuwangi, 3 Oktober 1992
Alamat Asal : Desa Sembulung Kecamatan Cluring Kabupaten
Banyuwangi
Alamat Tinggal : Jl. Tidar Perum Cluster Greendland GN-03
Telepon : 085646877704
Agama : Islam
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan